



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

도시계획학 박사학위논문

나홀로 여가 시간 및 활동 특성

- 10대, 60대 이상 남성을 중심으로 -

2018년 8월

서울대학교 대학원

환경계획학과

김 고 은

국문초록

우리 사회에서 나홀로 여가에 대한 관심이 높아져 가고 있다. 전통적으로 마을, 가족, 친구 등과 함께 하는 여가를 중심으로 해왔던 한국의 여가 문화는 나홀로 여가의 증가로 인해 새로운 국면을 맞이하게 되었다. 본 연구는 최근 들어 갑자기 등장한 청년 1인 가구 중심의 마케팅적 관점을 그대로 받아들이기보다 우리 사회의 근본적인 변화상을 파악하기 위하여 사회구조적 차원에서 나홀로 여가에 대한 분석을 시도하였다. 나홀로 여가는 여가 동반인이 없이 홀로 시간을 보내는 여가 형태로, 기존에 사람들과 함께 하는 여가 시간 속에서 자연스럽게 형성되었던 인내, 협동 등의 사회성 발달, 외로운 노년기의 고독감 해소, 공동체 내 사회적 자본의 축적 등을 저해할 수 있는 특성을 지닌다. 특히 본 연구는 나홀로 여가 현상을 다룸에 있어, 한국 사회의 급격한 경제적, 기술적 발전에 따라 노동을 삶의 중심에 두어왔던 개발연대로부터 IT기술의 눈부신 성장을 이룬 스마트 시대까지 한국 사회의 변화 과정에서 어쩔 수 없이 나홀로 여가를 보내고 있는 여가소외계층이 존재하지 않는지 진단하는데 연구의 목적을 두고 있다.

본 연구에서는 가장 먼저 2014 생활시간조사 데이터를 토대로 나홀로 여가의 시간과 활동을 분석했다. 여기서는 나홀로 여가의 계층적 특성을 분석하기 위하여 주요한 영향요인으로서 연령, 성별, 가구원, 소득 변수를 다루었다. 특히 급격한 사회적 변화를 겪으며 벌어진 세대 간 격차에 주목하기 위하여 기존 선행연구에서 주로 연구해왔던 저소득, 1인 가구보다 연령 효과와 성별 효과를 정확히 밝혀내는데 초점을 두었다. 또한 나홀로 여가의 시간과 활동의 분석에 있어서 세부적으로 집안과 집밖 여가라는 장소적 구분, 세부 활동종류의 구분을 활용하였는데, 여가 동반자 측면에서 소극적 활동인 나홀로 여가 안에서도 장소와 활동종류의 구분에 따라 소극적 수준이 세부적으로 구분될 수 있기 때문이었다.

결과적으로 나홀로 여가는 시간적 특성 측면에서 연령과 성별에 따른

영향을 강하게 받고 있었다. 특히 연령 면에서는 선행연구에서 주로 다루어진 20~30대 청년세대가 아니라 10대 청소년과 60대 이상의 노년층에게서 더 높은 수준의 나홀로 여가가 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 성별 역시 기존의 통념과는 달리 여성보다 남성에게서 더 긴 나홀로 여가 시간과 시간비율을 발견할 수 있었다. 연령과 성별 변수의 상호작용항인 10대 남성과 60대 이상 남성의 변수도 통계적으로 유의하게 나타났다. 그 중에서도 10대 남성은 전체 여가 시간이 가장 짧은 편이었는데, 상대적으로 적은 여가시간을 여가동반자와 장소 모두 소극적으로 쉽게 접근할 수 있는 형태인 나홀로 집안 여가로 보내고 있었다. 60대 이상 남성은 전체 여가 시간이 가장 긴 편이었으며 상대적으로 나홀로 집밖 여가에 가장 많은 시간을 할애하고 있었다. 소득과 가구원의 영향력은 상대적으로 낮았는데, 집안 여가는 저소득 1인 가구일수록 더 많은 시간을 사용하였으며 반대로 집밖 여가는 고소득층일수록 더 많이 하는 경향이 나타났다.

나홀로 여가의 활동적 특성에서는 집안 여가와 집밖 여가를 세부적인 활동으로 구분하였다. 집안 여가 중에서는 여가시간이 상대적으로 부족한 편이었던 10대 남성을 중심으로 최신 기술발달의 도움을 받아 온라인 속 인터넷·게임에 집중하게 되는 현상을 발견할 수 있었으며, 집밖 여가 중에서는 60대 이상 남성들에게서 익숙한 전통적 해법으로서 오프라인에서의 걷기산책등산에 편중되는 경향을 파악할 수 있었다. 무비용으로 할 수 있는 간단한 운동인 걷기산책등산은 고소득을 중심으로 하였던 집밖 여가 중에서도 유독 저소득 1인 가구의 경향이 나타났다. 한편 동반여가의 경우, 어린 연령대부터 여성의 비율이 높았으며, 특히 20~30대에서 가장 높은 비율로 동반 여가, 교제외식, 문화관광쇼핑에 참여하는 특성을 살펴볼 수 있었다. 여성의 경우, 60대 이상이 되면 종교, 사회봉사의 비중도 높게 나타났다.

제5장에서는 나홀로 시간과 활동 특성에서 양적인 데이터만으로 충분히 살펴보기 어려웠던 부분인 나홀로 여가의 원인과 평가를 추가적인 면접조사를 통해 조사해보았다. 여기서는 나홀로 여가 활동 측면에서 중심

이 되었던 나홀로 인터넷·게임과 걷기산책등산에 집중하였다. 이를 위해 면접조사의 전사 자료를 활용해 내용분석을 실시하였다. 그 결과로서, 10대 남성의 인터넷·게임은 아직 충분한 인간관계가 형성되기 이전인 시기에 미숙한 관계와 학업으로 인한 절대시간의 부족이 원인이 되어 발생했으며, 그들은 이러한 활동을 통해 본능적 욕구를 충족시킬 수 있다는 평가와 함께 극단적 성향이 발현되었음에 대한 아쉬움을 지적하였다. 60대 이상 남성은 홀로 걷기산책등산을 하는 이유로 관계의 단절과 그로 인해 공원에서 경제적 부담을 줄여가며 시간을 보내고 있는 상황을 언급하였다. 이러한 행위는 그들에게 신체적, 심리적 건강 측면에 대해 집에 머물러 있는 것보다 나은 대안이 되어주었지만 그들은 여전히 외로운 기분을 느꼈으며 사회적 의미가 결여되어있기 때문에 혼자 놀기의 한계를 느끼고 있었다.

최종적으로 도시계획 측면에서 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있었다. 통계분석 결과 전통적 공동체가 사라진 도시 지역과 이웃 간의 만남을 위한 부대복지시설이 부족한 비아파트 지역에서 나홀로 여가 시간이 길게 나타났으며, 주요 계층인 10대 청소년과 60대 이상 노인 역시 학업과 건강상의 이유로 멀리 위치한 여가시설을 방문하기 어려웠는데, 이러한 측면에서 앞으로는 동네 단위의 생활 밀착형 여가공간의 공급이 필요하다고 여겨진다. 특히 남성 노인들에게는 단순 현금 보조 중심인 현행복지방식을 넘어서 동네 질서 관리, 동네 방법 활동 등 사회적으로 의미 있는 활동으로서 지역 중심 일자리를 확대 공급하여야 할 것이며, 남성 청소년들을 위해서도 학교, 학원가 등 생활공간 주변에서 쉽고 빠르게 할 수 있는 스케이트보드, 브레이크 댄스 등 소규모 스포츠 시설을 제공하여 만남의 기회를 확대할 필요가 있다.

주요어 : 나홀로 여가, 여가 시간, 여가 활동, 집안 여가 및 집밖 여가,
10대 남성, 60대 이상 남성, 인터넷·게임, 걷기산책등산

학 번 : 2013-30700

목 차

제1장 서 론	1
제1절 연구의 배경 및 목적	1
제2절 연구의 범위 및 구성	3
제2장 이론 및 선행연구 고찰	7
제1절 나홀로 여가의 정의	7
제2절 나홀로 여가와 사회적 관계	9
1. 인간 발달과 사회성 배양	10
2. 노년기 심리적 위축과 고독감	11
3. 사회적 자본과 관계형 여가	12
제3절 나홀로 여가의 한국적 맥락	14
1. 노동-여가 관계의 변천	15
2. 한국사회의 급격한 변화	16
3. 한국사회에서 나홀로 여가 경향	17
제4절 나홀로 여가의 영향요인과 관련연구	18
1. 연령 효과	18
2. 성별 효과	20
3. 가구원 효과	21
4. 소득 효과	22
5. 기타	23
6. 종합	25

제3장 나홀로 여가 시간 특성	27
제1절 나홀로 여가 시간 변수의 정의	27
1. 나홀로 여가와 집안, 집밖 여가 시간 변수의 정의	27
2. 나홀로 여가 시간 영향요인 변수의 정의	29
제2절 나홀로 여가 시간의 배분	33
1. 일일 여가 시간의 배분	34
2. 일일 나홀로 여가 시간의 배분	36
3. 일일 나홀로 집안 여가 시간의 배분	37
4. 일일 나홀로 집밖 여가 시간의 배분	40
제3절 나홀로 여가 시간의 영향요인	42
1. 일일 나홀로 여가 시간량의 영향요인	42
2. 일일 나홀로 집안 여가 시간량의 영향요인	47
3. 일일 나홀로 집밖 여가 시간량의 영향요인	49
제4절 소결	51
제4장 나홀로 여가 활동 특성	53
제1절 나홀로 여가 활동종류의 정의	53
제2절 나홀로 여가 활동종류의 집단별 분포	55
1. 나홀로 집안 여가의 집단별 분포	56
2. 나홀로 집밖 여가의 집단별 분포	57
3. 나홀로 여가와 동반 여가의 집단별 분포	58
제3절 나홀로 인터넷·게임 활동의 특성	59
1. 나홀로 인터넷·게임 시간의 배분	59
2. 나홀로 인터넷·게임 시간의 영향요인	62

제4절 나홀로 걷기산책등산 활동의 특성	64
1. 나홀로 걷기산책등산 시간의 배분	64
2. 나홀로 걷기산책등산 시간의 영향요인	66
제5절 소결	68
 제5장 나홀로 여가 활동의 원인과 평가	70
제1절 나홀로 여가 활동 면접조사 개요	70
1. 조사개요	70
2. 면접내용 및 분석방법	71
제2절 나홀로 인터넷·게임 면접조사 결과	75
1. 응답자 특성	75
2. 내용분석 결과	77
제3절 나홀로 걷기산책등산 면접조사 결과	85
1. 응답자 특성	85
2. 내용분석 결과	87
제4절 소결	93
 제6장 결론	95
제1절 연구의 요약	95
제2절 연구의 시사점	97
 참고문헌	100
Abstract	107

표 · 그림 목차

[그림 1-1] 연구 흐름도	6
[표 3-1] 주요활동의 자택 내외 시간 비중	28
[표 3-2] 소득집단의 구분 기준	32
[표 3-3] 일일 의무, 여가 시간의 시간량 및 시간비율 배분	35
[표 3-4] 일일 나홀로 여가의 시간량 및 시간비율 배분	36
[표 3-5] 일일 나홀로 집안 여가의 시간량 및 시간비율 배분	38
[표 3-6] 일일 나홀로 집밖 여가의 시간량 및 시간비율 배분	41
[그림 3-1] 회귀분석 상호작용항의 구성	43
[표 3-7] 일일 나홀로 여가 시간량의 영향요인 회귀분석	44
[표 3-8] 일일 나홀로 집안 여가 시간량의 영향요인 회귀분석	47
[표 3-9] 일일 나홀로 집밖 여가 시간량의 영향요인 회귀분석	50
[표 4-1] 나홀로 여가 활동종류별 내용	54
[그림 4-1] 나홀로 집안 여가 활동종류의 분포	56
[그림 4-2] 나홀로 집밖 여가 활동종류의 분포	57
[그림 4-3] 나홀로 여가와 동반 여가 활동종류의 분포	58
[표 4-2] 나홀로 인터넷 · 게임의 시간량 및 시간비율 배분	60
[표 4-3] 나홀로 인터넷 · 게임의 영향요인 회귀분석	62
[표 4-4] 나홀로 걷기산책등산의 시간량 및 시간비율 배분	65
[표 4-5] 나홀로 걷기산책등산의 영향요인 회귀분석	67
[표 5-1] 면접조사 설문지	73
[표 5-2] 나홀로 인터넷 · 게임 면접 응답자의 특성	76
[표 5-3] 나홀로 인터넷 · 게임 면접 내용분석의 결과	78
[표 5-4] 나홀로 걷기산책등산 면접 응답자의 특성	86
[표 5-5] 나홀로 걷기산책등산 면접 내용분석의 결과	88

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

공동체 중심의 여가생활을 주로 해왔던 우리 사회 안에서 최근 혼자 시간을 보내는 나홀로 여가에 대한 관심이 크게 늘고 있다. 한국의 전통적 여가는 농악놀이와 같이 노동을 함께 하는 마을 단위의 공동체적 활동으로서 존재해왔다(황기원, 2009: 29-30, 40). 이처럼 여러 사람이 함께 하는 여가 행태는 도시화로 인해 전통적 공동체가 상당부분 해체된 근래에 와서도 여전히 가족, 친구 등 가까운 사람들과 함께 하는 여가로서 남아있었다. 예컨대 김광득(2003: 64-65)은 1980년대 여가성장기 무렵 전국적으로 다양한 일일 여가공간이 생겨났고 교양 및 문화적 여가를 지향하는 분위기 속에서 자가용 드라이브, 신혼여행 등의 증가와 함께 가족단위의 여가가 크게 늘어났다고 설명했다.

이처럼 함께 하는 여가가 중심이었던 한국의 여가 경향은 점점 개인적 수준의 여가에 집중되어 왔다. 김문겸(1993: 277-288)은 여가사회학자인 Rojek(1985: 18-23)이 제시했던 현대사회 여가문화의 주요 경향을 참고로 1990년대 한국사회에서도 이미 여가의 사사화(privatization), 개별화(individuation)¹⁾ 현상이 진행되어 왔음을 밝혔다. 김광득(2003: 413) 역시 한국의 여가패턴이 집단적 여가에서 개인적 여가로 변해감을 주장했으며, 최근 들어 이러한 경향이 점차 심해지면서 윤소영(2015)은 2007년에서 2014년 사이 친구와 함께 하는 여가 시간이 크게 줄어들고 혼자서 하는 여가활동의 비중이 과반수를 넘어섰다고 분석하기도 하였다.

이처럼 한국의 나홀로 여가는 최근 연일 언론에서 보도하고 있는 것처

1) 여가의 사사화는 여가가 한 개인의 사사로운 일로 여겨지며 타인과의 직·간접적 정서 교류가 결여된 상태를 의미한다. 여가의 개별화는 혼자서만 하는 여가가 아니라 취미, 스포츠 등에 관해 클럽, 동호인 활동을 하는 것처럼 정서적 교류가 일어날 수도 있지만, 사사화의 경우와 마찬가지로 타인과 분리, 구분된 형태로 경계 지워진 상태를 의미한다(김문겸, 1993: 283-286).

럼 몇 년 사이에 갑자기 등장한 현상으로만 볼 수는 없다. 1990년대 연구에서도 감지되어 왔던 나홀로 여가의 경향은 한국 사회 특유의 급격한 경제적 성장과 기술의 발전 등 다양한 변화가 누적되어 오랜 세월을 걸쳐 이루어진 사회구조적 차원의 현상으로 보아야 할 것이다. 특히 그러한 과정에서 어쩔 수 없이 나홀로 여가에 참여할 수밖에 없었던 여가소외계층의 존재 가능성을 염두에 두어야 한다. 이에 본 연구에서는 어떠한 계층이 나홀로 여가를 많이 보내고 있는지, 우리 사회에 나홀로 여가를 극단적으로 많이 경험하고 있는 여가소외계층은 없는지 연구해 보고자 한다.

그 과정에서 나홀로 여가에 대한 연구방식은 여가 시간과 여가 활동을 중심으로 진행한다. 여가를 연구하는 방식에는 다양한 측면이 존재하는데, 여기서는 최석호(2005: 89-101)의 연구에서와 같이 한국의 여가 경향을 살펴보기 위해 여가 시간과 여가 활동을 통한 연구를 동시에 진행한다. 본 연구에서 사용한 여가 시간 연구는 모든 사람에게 동일하게 주어질 하루 24시간을 사람들이 어떻게 배분하여 사용하고 있는지 객관적, 중립적으로 분석할 수 있으며, 여가의 양적인 측면에서 여가계층을 파악하는데 유리한 연구방식이다. 또한 여가활동 연구에서는 여가를 구성하는 구체적 요소인 각 활동을 살펴봄으로써 나홀로 여가 안에 담겨있는 다양한 의미를 분해하여 살펴보고자 한다.

이처럼 본 연구에서는 나홀로 여가의 시간과 활동을 분석하는데 초점을 두며, 특히 집안과 집밖이라는 장소 구분, 세부적인 활동종류 구분을 통해 여가계층의 특성을 밝혀내고자 한다. 집안 여가와 집밖 여가의 구분은 여가의 소극적 수준을 나홀로 여가 안에서도 여가 동반인 뿐만 아니라 여가가 일어나는 장소에 따른 구분으로 세분화하는데 의미를 가진다. 세부적인 활동종류는 집안과 집밖 여가 중 주요한 개별 활동으로써 특히 인터넷·게임, 걷기산책등산에 집중하고자 한다. 또한 여가 시간과 활동이라는 수치적 데이터에 미쳐 담을 수 없는 정성적인 측면으로서 나홀로 여가 활동의 원인과 평가를 추가조사하기 위하여 면접조사를 수행하고자 한다. 특히 연령, 성별, 가구원, 소득 등 계층적 특성을 중심으로

분석을 진행하며, 우리 사회에 존재 가능한 여가소외계층을 위하여 향후 도시계획에서 제공해야 할 여가시설과 서비스를 제안하는데 최종적인 목표를 둔다.

이에 따라 본 연구에서 다루게 될 연구 질문은 다음과 같다.

- 여가 시간과 여가 활동 측면에서 나홀로 여가를 가장 많이 보내고 있는 계층은 누구인가?
- 이들 계층을 중심으로 나홀로 여가 활동의 원인은 무엇이며, 이들은 나홀로 여가 활동에 대해 어떠한 평가를 내리고 있는가?

제2절 연구의 범위 및 구성

본격적인 연구에 들어가기에 앞서, 본 연구에서 다룰 내용적 범위로서 ‘여가’란 무엇인지 정의내리고자 한다. 지금까지 많은 학자들이 여가를 시간적, 활동적, 상태적, 제도적 측면이라는 다양한 관점에서 정의 내려왔다(김광득, 2003: 20-26). 그 중 Brightbill(1963: 4)과 Murphy(1974: 72) 등은 ‘여가 시간(leisure time)’을 의무적인 노동시간이나 생존을 위해 기본적으로 요구되어지는 생활필수시간을 가지고 난 이후에 개인이 결정한 자유재량시간(discretionary time)으로 정의 내렸다. 본 연구에서는 이처럼 자유재량적 시간이라는 의미에서 여가를 연구의 내용적 범위로 삼고자 한다.

연구의 시간적 범위는 나홀로 여가의 최근 경향을 파악하기 위하여 구득이 가능한 자료 중 가장 최근 시점을 적용하였다. 첫 번째로 제3장과 제4장의 정량적 연구에서는 통계청에서 조사한 생활시간조사 자료 중 접근이 가능한 가장 최신 데이터인 2014년을 주요시점으로 하였으며, 두 번째로 제5장에서 실시한 정성적 연구에서는 2018년 4월에서 6월 초까지의 시점이 사용되었다.

생활시간조사는 개인당 매 10분마다 하루의 생활을 빠짐없이 기록하는 형태로 조사되었기 때문에 상대적으로 중요도가 낮은 활동이라도 누락되지 않고 살펴볼 수 있다는 점에서 유리하지만, 자료의 양이 방대하다는 특성을 지녀 본 연구에서는 세부적인 시점으로 계절, 요일, 행위 수준을 조정하였다. 먼저, 계절 측면에서는 날씨에 따른 극심한 더위와 추위, 그리고 휴가, 방학 등 계절별 이벤트가 해당 기간 동안 나홀로 여가를 증가 또는 감소시킬 수 있어 자료에서 포함하고 있는 7, 9, 12월 중 비교적 기온이 온화한 9월만을 대상으로 삼았다. 요일 측면에서는 직장인과 학생의 주요 여가일인 주말, 토요일과 일요일을 대상으로 하여 노동 시간으로 인한 차이를 줄이고자 하였으며, 개인별로 주어진 24시간을 일관되게 비교하기 위하여 조사된 자료 중 동시행동은 제외하고 주행동만을 대상으로 하였다. 이에 최종적으로 사용한 샘플은 만 15세 이상 9,646명의 데이터이다.

다음으로 본 연구에서는 나홀로 여가의 원인과 평가를 추가적으로 밝히기 위해 별도의 면접조사를 수행하였다. 시간과 활동이라는 정량적인 데이터 안에서 충분히 파악할 수 없었던 나홀로 여가의 세부적인 특성을 보완하기 위하여 나홀로 여가 시간을 많이 가지고 있는 사람들을 대상으로 면접조사를 실시하였다. 앞서 채택한 생활시간조사와 일관되게 분석을 이어 나가기 위하여 계절적으로 온화한 시기인 4월에서 6월 초의 기간에 면접조사를 수행하였으며, 주말의 여가 행위를 중심으로 분석을 진행하였다. 최종적으로 사용한 데이터는 만 14세 이상 30명의 면접 자료이다.

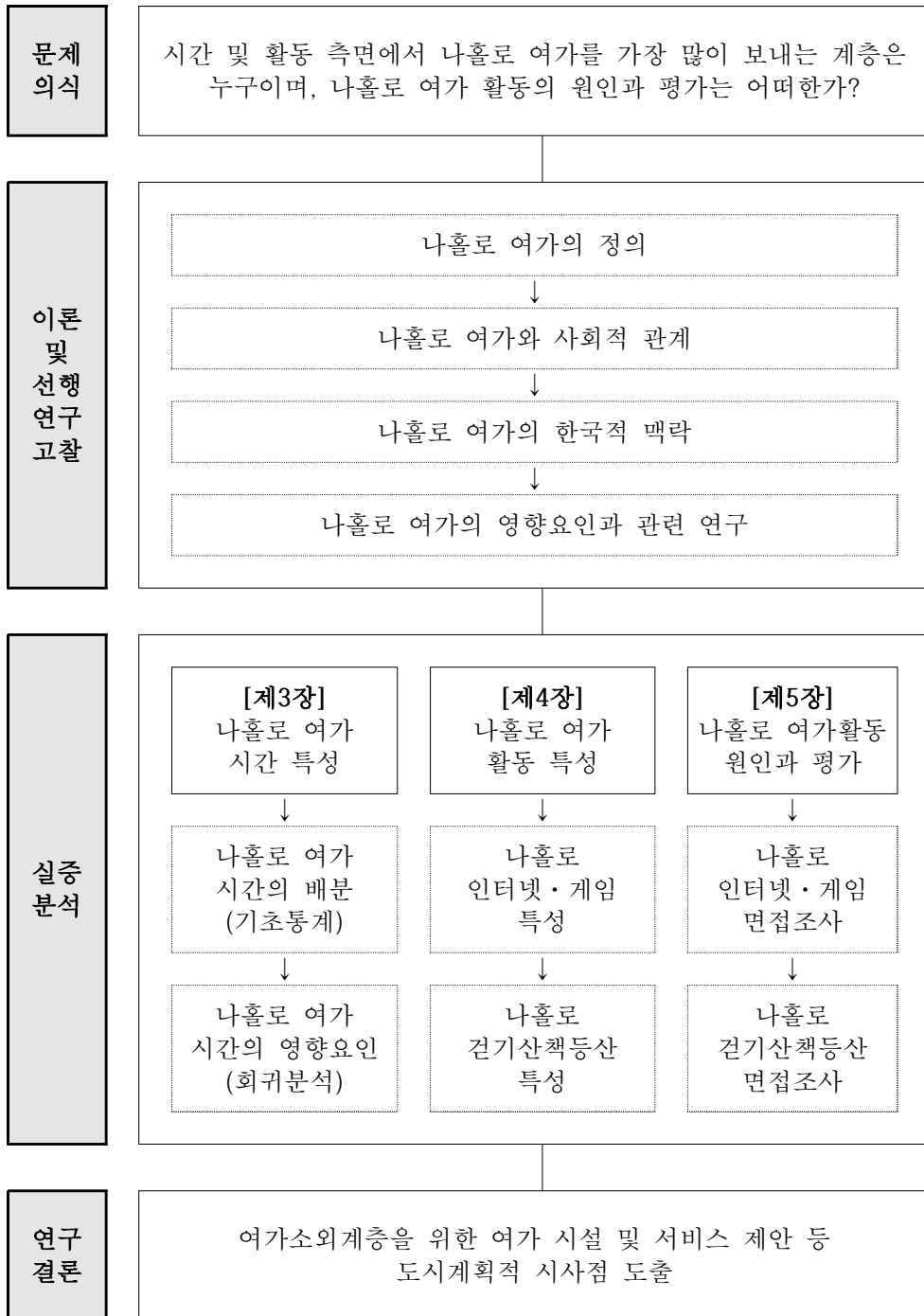
이후 연구의 구성에 있어서, 가장 먼저 제2장에서는 관련 이론과 선행 연구를 고찰하여 논의의 기반을 마련하고자 한다. 먼저 나홀로 여가를 정의 내리고, 사회적 측면에서 인간 발달, 노년기의 고독감, 사회적 자본에 관련된 각종 이론과 나홀로 여가와와의 관계를 살펴본다. 다음으로 나홀로 여가에 있어서 한국적인 맥락을 논의하고, 나홀로 여가에 영향을 미치는 요인으로서 연령, 성별, 가구원, 소득 등과 관련된 연구들을 고찰한다.

제3장에서는 나홀로 여가를 장소별로 나홀로 집안 여가와 나홀로 집밖 여가로 나누어 시간적 특성을 분석한다. 분석에 사용할 각 종속변수와 설명변수를 조작적으로 정의내림으로서 추후분석의 기틀을 다지며, 각 영향요인별로 나홀로 여가의 시간량과 시간비율이 어떻게 배분되는지 분석하고, 각 장소별로 여가행위를 가장 많이 하고 있는 계층의 특성을 파악한다.

제4장에서는 나홀로 여가의 세부적 활동종류별로 특성을 밝힌다. 우선 나홀로 여가의 활동종류를 정의하고, 각 집단별로 활동이 어떻게 분포하고 있는지를 살핀다. 특히 주요한 활동으로 나타난 나홀로 인터넷·게임과 나홀로 걷기산책등산에 있어서 활동 특성이 어떠한지 분석한다.

제5장에서는 나홀로 여가의 주요계층인 10대 남성과 60대 이상 남성을 중심으로 그들의 세부적인 여가 특성이 어떠한지, 특히 나홀로 여가의 원인과 평가에 대하여 면접조사를 실시하고 그 결과를 분석하고자 한다. 먼저 면접조사의 개요를 간단히 설명하고, 나홀로 인터넷·게임과 나홀로 걷기산책등산의 면접조사 결과를 내용분석 기법을 통해 정리한다.

마지막 제6장은 결론으로 앞서 분석한 결과를 전체적으로 종합 및 해석하고 이에 따른 도시계획적 시사점을 도출하도록 한다.



[그림 1-1] 연구 흐름도

제2장 이론 및 선행연구 고찰

제1절 나홀로 여가의 정의

본격적인 분석에 앞서 본 장에서는 연구에서 다루게 될 나홀로 여가에 관한 기존 이론 및 선행연구를 고찰하고자 한다. 그 중에서도 제일 먼저 나홀로 여가란 무엇인지를 정의내리고 그에 관련된 기존 연구 동향을 분석하려고 한다. 먼저 본 연구에서 주된 연구의 대상은 연구의 내용적 범위에서 정의한 여가를 중심으로 하며, 특히 여가 시간 중에서도 함께 여가를 즐기는 여가 동반인 없이 혼자 단독으로 시간을 보내는 여가를 ‘나홀로 여가’로, 가족이나 친구, 지인 등 여가 동반인과 함께 시간을 공유하는 형태의 여가를 ‘동반 여가’로 구분한다.

이처럼 본 연구에서 중요하게 다루고 있는 나홀로 여가라는 개념은 지금까지 여가학에서 주로 논의되어 오던 소극적 여가의 정의²⁾에 상당수 포함되어져 왔다(Szalai, 1972; Firestone & Schelton, 1988; Stobert et al., 2005; Dosman et al., 2006; Brooker & Hyman, 2010; 박지승, 2012; 장미옥, 2015; 허지정·최막중, 2017). 그간 학계에서는 나홀로 여가 자체를 연구의 대상으로 삼기보다 이를 소극적 여가활동을 정의내리기 위한 중간 과정으로만 여겨 왔을 뿐이었다. 비교적 근래에 이르러 나홀로 여가 개념은 다음과 같은 과정을 통해 독자적 학문의 영역을 구축해나가고 있다.

가장 처음으로 나홀로 여가를 학문적 관점에서 다룬 시도는 정치학, 행정학, 도시계획학 등에서 널리 입혀지고 있는 Putnam(2000)의 저서 “나홀로 볼링(bowling alone)”을 들 수 있다. 사회적 자본에 큰 관심을

2) TV시청, 인터넷하기 등과 같이 정적이고 혼자서 할 수 있는 활동, 집안에서 할 수 있는 활동을 소극적 여가(passive leisure)로, 스포츠, 문화, 종교사회활동 등 동적이고 신체적 활동을 필요로 하는 행위, 가족이나 친구들과의 교류에 중점을 둔 활동으로 타인과 함께 집밖에서 할 수 있는 활동을 적극적 여가(active leisure)로 분류할 수 있다.

가지고 있던 Putnam은 이 책을 통해 미국 전반의 정치, 단체 활동, 종교 참여 등을 비롯한 일상의 다양한 영역에서 사회적 참여가 쇠퇴해 감에 따라 사회적 커뮤니티가 붕괴되고 사람들 사이의 연계가 줄어들고 있음을 지적하며 나홀로 여가 현상 역시 그 일부로 파악하였다.

최근 들어 국내에서 이슈화되고 있는 나홀로 여가에 대한 관심은 이와는 또 다른 양상을 띠고 있다. 최근 수년간 TV, 신문, SNS 등을 주된 경로로 하여 일상생활 속에서 나홀로 여가에 대한 관심이 높아져 왔다. 이들은 주로 젊은 1인 가구들의 높아진 소비 구매력을 바탕으로 마케팅적 관점에서 나홀로 문화를 바라보고 있다. 이러한 사회적 관심을 통해 나홀로 여가는 기존의 소극적 여가라는 개념의 큰 틀을 가르며 더욱 구체적인 연구의 주제로서 다루어지기 시작했다. 국내 여가학계에서 쓰인 다음의 논문들은 나홀로 여가 개념을 전면에 내세우며 그 행태를 분석하였다. 박지남·천혜정(2012)과 김주연·최영래(2015)는 특히 20대 청년 세대의 나홀로 여가에 주목하고 있으며, 박휴경 외(2014)는 남성노인의 나홀로 산행을 다루었다. 하지만 이들 연구에서 논의의 관점은 언론 보도, 소비자 마케팅에서와 유사하며 대체로 나홀로 여가의 긍정적 측면을 부각시키고 있었다. 이들은 나홀로 여가를 노동으로부터 오는 사회적 피로에서 벗어나게 해주는 자기관계 회복을 위한 전략, 스스로 성숙해지는 시간 등으로 설명해왔다. 그러나 다음과 같은 이유에서 나홀로 여가에 대한 평가는 보다 신중한 태도가 필요하다.

위의 나홀로 여가 관련 국내 연구들 중 혼자 보내는 여가 시간을 긍정적으로 결론짓고 있는 연구자들의 해석과는 달리, 인터뷰 응답자들은 공통적으로 금전적, 시간적 부담을 피해 혼자, 집에 머무르는 행위를 택했다는 답변을 하고 있었다. 다른 사람들과 함께 시간을 보내기 위해서는 서로 시간을 맞추어야 하고 사람들과 만나서 쓰는 돈의 액수도 적지 않았다는 것이다(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 김주연·최영래, 2015). 응답자들의 답변처럼 만약 이들의 나홀로 여가가 시간과 돈을 절약하기 위해 어쩔 수 없이 행해진 것이라면 이를 단순히 개인의 선호로 볼 수 있을까? 그 심층적 원인을 진단해 보면 우리 사회의 구조적 차원

의 문제와 맞닿아 있을 수 있다.

나홀로 여가의 사회구조적 측면과 관련해, 이미 많은 연구가 진행되어 온 소극적 여가 연구를 참고로 해볼 수 있다. 소극적 여가는 우리의 삶 속에서 가장 쉽게 접할 수 있으며 휴식 그 자체를 의미하기 때문에, 사실상 일상생활을 영위해 나가는데 있어서 가장 기본이 되는 여가행위이다. 하지만 소극적 여가는 역으로 기본적 휴식시간이라는 특성만큼 어쩔 수 없이 강요되어질 수도 있다. 예를 들어 일이 너무 바쁘고 여가를 즐길 시간이 충분히 없는 사람은 부족한 여가 시간을 겨우 기력회복에 투자할 수밖에 없을 뿐이며, 반대로 은퇴를 하거나 취업하지 못한 경제적 취약계층은 부족한 금전과 과도하게 긴 여가 시간으로 인해 어쩔 수 없이 소극적 여가 시간을 보내야 할 수 있다. 이러한 소극적 여가는 여가의 다양성을 저해하며 여가권태(leisure boredom)와 그에 따른 일탈에 까지 이르게 할 수 있다(Farnworth, 1998; 심재명, 2016).

이러한 소극적 측면과 관련하여 나홀로 여가는 계층별로 서로 다른 형태를 보일 수 있는데, 위의 나홀로 여가 연구들이 모두 일부 계층만을 대상으로 진행된 연구라는 점에서도 재고의 여지가 있다. 특히 20대 청년세대의 나홀로 여가가 자신이 좋아하는 분야에 홀로 몰입하는 마니아적 측면(박지남·천혜정, 2012)을 지닌 여가라면, 사회적 배려가 필요한 누군가에게 나홀로 여가란 사회와 격리되어 버티기 힘든 고된 시간일 수도 있다. 따라서 본 연구에서는 연구의 대상을 특정 계층에 한정하기보다 폭 넓게 다양한 계층을 통하여 나홀로 여가의 특성을 비교해 보고자 한다.

제2절 나홀로 여가와 사회적 관계

본 절에서는 제1절의 정의를 바탕으로 한 나홀로 여가와 관련해 실제로 발생할 수 있는 사회적 문제를 다룬다. 이를 위해 사회적 관계와 사회적 여가활동이 부족할 때 충족되기 어려운 측면으로서 아동·청소년기

의 사회성 발달, 노년기의 심리적 위축, 그리고 지역공동체의 사회적 자본에 관한 이론 및 선행연구를 고찰한다.

1. 인간 발달과 사회성 배양

나홀로 여가는 아동·청소년기와 같이 자라나는 어린 세대에게 있어서 평생 동안 영향을 미칠 수 있는 성격 형성, 특히 사회성의 발달과 관련되어질 수 있다. 이에 대해 발달 심리학, 교육학 등 인간의 발달과정 중 사회적 관계의 중요성을 주장해온 학자들의 이론을 소개한다.

가장 먼저 러시아의 발달심리학자인 Vygotsky(1978: 79-104)는 사회문화적 이론(sociocultural theory)을 통해 사회적 관계의 중요성을 주장하였다. 기존에 인지발달분야에 있어서 가장 영향력이 있었던 학자인 Piaget 등은 인간이 주변의 도움 없이도 홀로 사고를 발달시킬 수 있는 존재라고 여겨왔다. 하지만 Vygotsky는 근접발달영역(zone of proximal development)이라는 개념을 통해, 아동이 혼자서 발전할 수 있는 능력과 또래나 주변 어른 등의 도움을 받아 발전할 수 있는 가능성 사이에는 매우 큰 차이가 있음을 밝혔다. 그는 아동들이 함께 하는 놀이를 통해 사회의 규칙을 배우는 등 인간 발달 과정에 있어서 사회적 상호작용이 매우 중요함을 강조하였다.

이후에 Bronfenbrenner(1979)는 인간발달생태학(the ecology of human development)이라는 책을 통해 인간의 발달에 영향을 미치는 환경체계를 4개의 단계로 구분했다. 그는 가장 미시적인 단계인 친구, 가족으로부터 거시적인 체계인 지역사회까지 다양한 상호작용의 중요성에 대해 논의했다. 특히 정직, 겸손, 인내, 비폭력 같은 인성적인 측면 역시도 홀로 타고나는 것이 아니라 인간을 둘러싼 관계적 체계 안에서 배양되어진다고 밝혔다.

Shaffer(2005: 426, 429)도 아동, 청소년이 또래 관계를 통해 사회적 문제 해결 기술을 연습할 수 있다고 주장하였다. 여기서는 아동, 청소년

들이 자신들만의 소속감을 규정한다던가, 구성원들 사이에 옷 입는 법, 생각하는 법 등 행동 양식을 정하는 것은 물론, 집단 안에서 리더 등 역할을 설정하고 조직을 구성하는 등 친구 관계를 통해 사회성을 형성해간다고 설명했다.

이러한 일련의 연구들을 통해 함께 어울리는 활동이 개인의 사회성을 발달시키고, 공동생활을 위한 배려심, 협동 정신과 같은 사회적 가치를 키워 단순히 개인 한명의 인성뿐만 아니라 사회 전체의 포용력 역시 성장시켜 나갈 수 있음을 알 수 있었다.

2. 노년기 심리적 위축과 고독감

나홀로 여가가 인간의 사회성에 영향을 미치는 요인이라 할지라도, 이미 성장이 완료되어 성인기에 들어선 사람을 대상으로 그가 일생을 두고 정립해온 사회성과 성격에 갑작스러운 영향을 미치는 것은 거의 불가능할 것이다. 성인기 이후 특히 노년층에 대해서는 사회성이나 성격발달 측면보다 남은 생애를 살아가는 동안 심리적인 어려움이라는 문제를 생각해볼 필요가 있다. 사실 고독감이란 노년층의 상당수가 쉽게 경험하게 되는 질병이다(Creecy et al., 1985). 이를 경감시키기 위해서 그 동안 정신의학, 노인학, 여가학 등에서는 사회적 관계와 사회적 여가 활동에 따라 노인의 고독감(loneliness)과 우울감(depression)이 어떻게 증가 또는 감소하는지 연구해왔다.

고독감을 최초로 학문적 영역에서 다루었던 학자로서 미국의 정신분석가인 Fromm-Reichmann(1959)는 고독감을 타인과 감정을 공유할 수 없는 상황에서 느끼는 고립감, 외로움, 또는 가까운 이의 죽음 등에 따른 상실감 등으로 규정했다. 역시 정신의학 분야의 연구인 Linn et al.(1980)의 연구에서도 통계분석을 통해 친구나 친인척의 죽음, 가족이나 친한 친구와의 심한 언쟁 등이 노인의 우울증으로 이어지고 있음을 보였다.

최근 국내 연구 중 임창희(2007)는 노인의 관계적 특성을 중심으로 심리적 영향을 연구했다. 그는 무배우자 노인 중에서도 독거 여부, 자녀와의 관계, 종교 유무 등에 따라 관계가 단절된 상황에서 고독감이 더 높아지며, 이는 생활만족도에도 영향을 미쳤다.

송지준·엄인숙(2008)과 박상훈·손명희(2014)는 여가 특성이 노인의 심리에 미치는 영향을 보았다. 송지준·엄인숙(2008)은 중년기와 노년기의 표본을 대상으로 설문조사를 실시했으며, 여가활동의 유형이 고독감과 우울에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 여러 사람들이 함께 참여하는 여가인 스포츠, 관람사교 등은 고독감과 우울의 수준을 낮추어 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났지만, 주로 혼자 집에서 보내는 행위인 아무것도 하지 않기, 낮잠, 집에서 휴식은 고독감과 우울감을 높이는 것으로 밝혀졌다. 박상훈·손명희(2014) 역시 낮잠, 목욕, 집안 돌보기, 하는 일 없이 시간 보내기보다 가족, 친구와의 모임 등 사람들과 어울리며 사회문화적 활동을 할 때 노인의 고립감이 감소한다는 결과를 발표했다.

이와 같은 연구결과들을 통해 대체로 인생 후반부에서 은퇴, 가구변화 등을 경험하며 정서적 어려움을 겪게 됨을 알 수 있었다. 이에 현명하게 대처하기 위하여 주변인과 함께 하는 여가활동이 더욱더 중요해짐 또한 확인할 수 있었다.

3. 사회적 자본과 관계형 여가

앞서 살펴본 인성 발달과 고독감 감소가 생애 특정기간에 중점적으로 나타나는 문제라면, 여기서 다룰 사회적 자본은 개인이 처한 상황 등과 상관없이 누구나 관련되며 보다 집단적 차원에서 연관성을 지닌다. 사회적 자본은 Jacobs, Bourdieu, Coleman, Putnam 등에서 말해진 개념으로 사회학, 행정학, 도시계획학 등 다양한 학문 범위에서 연구되어지고 있다.

Jacobs(1961: 138)는 자신의 유명한 저서인 “미국 대도시의 죽음과 삶”에서 사회적 자본(social capital)이라는 개념을 사용했다. Jacobs는 사회적 자본은 적절한 자치를 작동시키기 위해서 필요한 동네 네트워크로 표현했으며, 이 자본이 사라지면 거기서 나오는 소득 또한 사라진다고 그 중요성을 강조했다.

프랑스의 사회학자 Bourdieu(1986)는 기존에 경제적 용어로만 여겨져 왔던 자본이라는 개념을 확장하여 이를 문화자본, 학력자본 등으로 구분하였다. 그는 그 중 사회적 자본을 마치 어떠한 집단의 멤버십과 같이, 상호간의 친분에 따라 제도화되어진 관계가 지속적인 네트워크를 갖게 되는 자원으로 정의 내렸다.

또한 Coleman(1988)은 인간이 자신의 목적 달성을 위해 합리적인 선택을 내린다는 합리적 선택이론(rational choice theory)을 주장하던 미국의 사회학자로서 사회적 자본 역시 서로 다른 주체들이 사회적 구조 안에서 행위자로서 특정한 목표를 달성시켜 효용을 최대화시키는 생산적 네트워크로 설명했다.

이후에 정치학자 Putnam은 보다 실천적 태도로 사회적 자본을 다루었다. Putnam(1993: 167)은 사회적 자본을 협력적 행위를 통해 사회적 효율성을 향상시켜주는 신뢰, 규범, 네트워크 등 사회적 조직의 요소로 칭했으며, “나홀로 볼링”에서는 유대인들이 구분해온 마허(macher: 공식적 단체에 많은 시간을 투자하는 사람)와 쉬무저(schmoozer: 비공식적 친교에 많은 시간을 보내는 사람)라는 개념을 통해 정치 참여, 시민 단체, 종교적 참여, 직장 등 공식적인 영역에서만이 아니라 친구와의 만남 같은 비공식적, 개인적 대화와 친교, 즉 일상적 여가활동에서도 사회적 자본이 생성됨을 보였다(Putnam, 2000).

사회적 자본이라는 개념은 첫 등장 이래로 각 학자마다 서로 다른 언어로 설명되어져 왔으며, 심지어 이를 부정적으로 여기는 관점까지 다양한 논란이 제기되어 왔다. 그럼에도 불구하고 사회적 자본은 사회적 협력을 촉진하는 관계자원으로서 최근까지도 학계를 비롯해 다양한 영역에서 대중적 영향력을 지닌 채 논의되어지고 있다(김상준, 2004).

그렇다면 사회적 자본은 어떠한 조건 하에 증진될 수 있을까? Putnam(1993: 173)에 따르면 사회적 자본은 스포츠클럽, 협동조합, 상호부조모임, 문화적 조직, 자발적 조직 등과 같은 수평적인 네트워크에 따른 공동체 활동을 통해 증진될 수 있다. 광범위하면서도 적절한 유대를 포함하는 협력관계는 마치 카톨릭 성당 같은 위계적이고 수직적 관계에 비해 더 지속성 있는 사회적 자본을 축적하게 해준다.

이와 같은 사회적 관계의 효용은 이론적 차원을 넘어서 최신의 실증 연구를 통해서도 지지된다. Becchetti et al.(2012)은 사회적 모임, 문화 행사, 스포츠, 자원봉사, 종교행사에 참가하는 등의 여가활동을 사회적 여가로 규정하고 이를 통해 얻어진 관계재(relational goods)가 삶의 만족도에 기여함을 밝혀냈다. 국내에서도 남은영 외(2012)는 종교 및 봉사, 가족 및 친구 등과의 교제, 동호회 모임 등 사람과 어울리며 소통하는 여가활동을 관계형 여가로 정의 내리고 이러한 활동에 참여하는 것이 개인의 행복감에 영향을 미치고 있음을 분석해냈다.

이처럼 업무 등 수직적으로 맺어진 관계보다 여가와 놀이라는 수평적인 관계 안에서 생겨난 자연스러운 친밀감은 인간관계 안에서 신뢰를 드높여주어 우리 사회 전반에 걸쳐 협력적 네트워크를 통한 사회적 자본을 축적시켜준다. 사회적 자본은 마치 경제적 자본과 같이 우리 사회의 효율성을 향상시켜 줄 수 있을 뿐만 아니라 나아가 개인의 삶을 행복하고 만족스럽게 바꾸어 줄 수 있다. 특히 사람들과 면대면 접촉을 통해 다양한 활동을 함께 할 때 친밀감은 더욱 크게 형성될 수 있으며 결국 혼자 보내는 시간 보다 여럿이 함께 어울리는 여가 안에서 우리 사회 전반의 사회적 자본이 증대될 수 있다.

제3절 나홀로 여가의 한국적 맥락

앞서 연구의 배경에서 서술했던 것처럼 과거 한국의 전통적 여가는 마을, 가족, 친구관계 등 공동체의 테두리 안에서 이루어지는 것이 일반적

이었다. 현대사회 안에서 나홀로 여가가 다수를 차지하고 일상적인 형태로 등장하기까지 어떠한 변화를 겪어 왔는지 그 맥락을 짚어보고 나홀로 여가 현상을 둘러싼 사회적 구조를 파악해보고자 한다.

1. 노동-여가 관계의 변천

여가연구의 동향을 돌아보면, 지금과 같은 대중적 여가가 논의의 대상으로 등장한 것이 그리 오래되지 않았다는 점을 발견할 수 있다. 전 세계적으로 산업사회에서 여가란 그저 더 많은 노동이 가능할 수 있도록 노동력을 재생산해내는 시간을 의미했다. 산업혁명으로 인해 사람들은 점점 더 도시로 몰려들었고, 이로 인해 사람들의 생활양식은 크게 바뀌었다. 도시민의 대부분을 차지하게 된 도시근로자들을 중심으로 삶의 시간은 단순히 노동시간, 그리고 그 외의 비노동시간으로 구분되어졌다(조명환 외, 2013: 46-48). 여가는 곧 일을 잠시 쉬는 시간(Godbey, 2003)이자, 산업노동을 이어나가기 위해 최소한의 기력을 회복하는 수단(김문겸, 1993: 57) 정도로만 여겨졌다. 물론 산업노동에 참여하지 않아도 되었던 유한계급(leisure class)은 정치, 전쟁, 스포츠, 종교 등으로 시간을 보낸다던지, 학문적·예술적 취미, 예절 등에 관심을 두고 과시적인 여가(conspicuous leisure)생활을 보내기도 했다(Veblen, 1899: 18-32). 그러나 대부분의 노동계급은 개인적인 오락시간을 거의 갖지 못하는 등(Godbey, 2003) 사실상 대중에게 여가 시간은 존재하지 않는 것과 다름 없었다.

시간이 흘러 후기 산업사회에 접어들면서 이제는 고도화된 과학기술을 바탕으로 풍요로운 경제상황을 누리게 되었고, 대중들에게도 여가가 기본적인 권리로서 등장하게 되었다. 이제는 여가가 개인적인 욕구를 충족시키기 위한 다양한 선택의 기회로 여겨졌다(Murphy, 1974: 181). 이러한 발전의 과정에서 다양한 수준의 여가생활이 새롭게 등장하였으며, 기존과는 달리 넓은 스펙트럼의 여가를 즐길 수 있게 되었다. Rapoport &

Rapoport(1975: 4-6)는 현대사회에서 여가 선택의 자유가 급속도로 확대되는 현상을 두고 ‘여가폭발(leisure explosion)’이라 할 정도로 이제는 직장과 집을 벗어나 할 수 있는 활동의 수가 크게 증가하였다. 따라서 이제는 우리의 삶이 노동과 휴식만으로 이루어졌던 단순한 생활패턴의 규칙성에서 탈피하였고, 보다 복잡 다양한 형태의 여가가 학문적 영역에서도 새로운 관심사로서 등장하게 되었다.

2. 한국사회의 급격한 변화

한국사회는 서구에 비하여 유독 산업화, 근대화의 시기가 늦었으며 2018년에 이르러서야 주당 근로시간을 52시간으로 규제하는 등 삶에 있어서 노동의 비중이 매우 컸다. 특히 해방 이후 급속한 개발연대를 살아왔던 세대에게 노동은 그야말로 삶의 중심이었으며, 이들은 여가측면에서 상당한 ‘시간기근’을 경험해왔다. 이와 관련하여 김문겸(1993: 161-162)은 1980-90년대 통계자료를 인용하였는데, 세계 18개 주요 국가들과 비교해볼 때 당시 한국인들은 ‘눈코 뜰 새 없이 바쁘다’는 항목에 가장 높은 점수를 매겼다. 하지만 ‘성취의 기쁨’은 가장 낮은 수준이었고, 여가생활의 필요성에 대한 인식도 매우 낮아 14세 이상 모든 연령대가 스스로 아직 여가생활을 누리기 이른 시기라고 여기는 등 여가보다 노동에 더 큰 가치를 부여해온 시대였다.

한국사회의 급격한 변화의 움직임은 산업화 시대에서 끝나지 않았다. 1990년대 후반 이후 경제위기를 겪으며 경제성장의 속도는 큰 폭으로 둔화되었으나, 눈부시게 빠른 속도로 기술을 발전시켜 단시간 내에 세계 제일의 IT 강국 지위에 오르게 되었다. 한국의 IT분야는 안정적인 서비스 기반, 관련기기의 높은 보급률은 물론 국민 전반의 높은 인터넷 활용능력으로 특징지어진다. 특히 스마트폰을 비롯하여 DMB, IPTV, 웨어러블 기기, IoT 등의 다양한 스마트 기술의 발전과 보급은 우리의 일상생활을 송두리째 바꾸어 놓았다고 해도 과언이 아니다. 이러한 기술의 발

전은 업무, 가사 등 여러 분야에서 편의를 증대시켜 왔으며, 여가활동 측면에서도 정보탐색에 따른 여가경험의 확대를 가능케 했다(공성배 외, 2012). 또한 새로운 기술에 익숙한 디지털 세대를 중심으로 각종 인터넷 포털 사이트, 인터넷 쇼핑, 게임 등 온라인 여가시장이 크게 확장되었다.

산업화 시대 이전에 태어난 지금의 노년층의 경우 자신의 일생 동안 농경사회로서의 옛 모습에서부터 최첨단 과학기술의 발전까지 어느 나라에서도 유례가 없는 빠른 사회적 변화를 몸소 체험하였다. 이러한 변화의 속도에 영향을 받는 것은 비단 노년층만이 아니다. 현대를 살아가는 모든 세대들이 이러한 변화 속에서 나름의 충격을 경험하고 있으며, 특히 디지털 시대에 태어나 현재의 기술발전을 당연하게 여기고 있는 아직 어린 청소년들조차 새롭게 등장한 사회적 변화에 따른 가치관의 혼란을 고스란히 체험하고 있는 것이다.

이처럼 현재 한국 사회가 겪고 있는 여가를 둘러싼 변화상은 우리만이 알 수 있는 고유한 것이다. 나홀로 여가의 증가 현상 역시도 이러한 급격한 사회적 변화와 관련지어 이해할 필요가 있다.

3. 한국사회에서 나홀로 여가 경향

우리 사회의 구조적 변화는 여가를 둘러싼 인간관계의 틀 역시 바꾸어 놓았다. 과거 노동에 큰 가치를 두었던 세대는 자신의 여가 생활도 노동과 결부시켜 생각해왔다. 그들은 노동에 따라 인간관계 전반을 형성해왔다고 볼 수 있다. 농경사회에서의 여가로서 노동요, 놀이, 제사, 축제, 시합, 겨루기 등은 공동노동에 의해서만 가능했던 농업활동의 특징상 집단의 결속을 다져주며 공동체 의식을 강화시켰다(황기원, 2009: 29-30, 40). 산업화 시대에서도 직장을 중심으로 한 공동체 관계, 가정과 지역 사회를 중심으로 했던 여성들의 관계, 학교 친구들이 전부였던 학생들의 관계처럼 공동체를 중심으로 하는 경향이 나타났으며, 여가 역시 동료, 가족, 친구들과 함께 하는 형태로 존재하였다.

그러나 최근의 사회구조적 변화는 노동에 따른 타인과의 공동체적 관계를 점점 더 약화시키고 있다. 노동에서 오는 공동체 생활을 중시 여겼던 세대들은 은퇴를 맞이하고 있으며, 젊은 세대들은 공동체의 의무에서 벗어나 나홀로 여가 시간을 보내고 있다. 선행연구들에서도 나홀로 여가는 타인에 대한 고려가 필요 없는 활동으로 설명되고 있는데(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 김주연·최영래, 2015), 따라서 가장 쉽게 선택되고 시간을 보내기에 편리한 여가이며 그렇기 때문에 더더욱 소극적인 수준에서 이루어질 우려가 크다. 반대로 동반 여가는 나홀로 여가에 비해 시간, 장소 및 구체적인 활동을 사전에 함께 계획해야하기 때문에 상대적으로 복잡하다는 단점을 지니지만, 개인의 사회적 발달을 증진시켜 협동과 같은 사회적 가치를 체득하는데 유리한 활동이자, 노년기에 홀로 보내는 시간을 통해 발생할 수 있는 고립감을 줄이고, 공동체를 위한 사회적 자본을 증대시켜 사회 전반의 가치를 향상시킬 수 있기에 사회적으로 보다 큰 의미를 지닌다. 김문겸(1993: 285) 역시 한국 사회의 여가 사사화 과정에서 여가가 지닌 집단결속의 기능을 새롭게 연구하고 새로운 공동체적 생활문화를 창출해야할 필요성을 논의하였다.

제4절 나홀로 여가의 영향요인과 관련연구

함께 하는 여가를 늘리기 위해서는 현재 어떠한 사람들이 나홀로 여가 시간을 많이 가지고 있는지 알아볼 필요가 있다. 본 절에서는 계층별 영향력을 측정하기 위하여 인구통계학 측면에서 연령, 성별, 가구원, 소득 등이 나홀로 여가에 미치는 영향에 관한 선행연구들을 살펴보고자 한다.

1. 연령 효과

나홀로 여가의 연령효과는 한국 사회의 구조적 변동과 관련하여 가장

중요한 변수로 작용할 수 있다. 연령 측면에서 동일한 시대, 동일한 사건을 겪으며 시간을 보내온 연령 코호트가 여가의 특성을 결정지을 수 있기 때문이다. 하지만 연령효과에 대하여, 어떠한 연령대가 가장 많은 나홀로 여가 시간을 보내는지 서로 상반된 의견이 존재한다. 청년세대, 즉 20~30대의 젊은 층이 나홀로 여가의 가장 주된 계층이라는 의견과 반대로 청년세대가 아닌 사회적 배려계층, 특히 노년층에서 나홀로 여가가 더 많이 나타난다는 의견 간에 대립이 일어나고 있다.

먼저 Putnam(2000)과 박지남·천혜정(2012)은 ‘나홀로 여가’문화를 이끌고 있는 계층을 청년세대로 규정하였다. Putnam(2000: 247-276)은 사회참여 쇠퇴의 여러 원인 중 세대 차이를 들고 있는데, 오랜 시민활동 세대인 중년층 이상이 젊은 층보다 더 활발히 사회활동에 참여하고 있다고 주장하였다. 박지남·천혜정(2012) 역시 젊은 층이 개인화된 삶의 태도를 지니며 사회 공동체 참여보다 나홀로 여가의 생활을 즐기고 있다고 표현했다. 이는 젊은 세대 보다 강한 관계 중심의 공동체 의식을 지니고 있는 기성세대의 특성(권상희·홍종배, 2009)에 비추어 볼 때, 나홀로 여가생활을 즐기는 이들은 상대적으로 젊은 층에 집중되어 있다는 가정에서 나온 것이다.

반대로 허지정·최막중(2017)은 나이가 들수록 적극적 여가활동시간을 대체하여 휴식시간이 늘어나며 주거기반형 여가를 선호한다고 주장해 오히려 노년층이 가장 소극적 여가에 가까운 생활을 하고 있다고 밝혔다. 박휴경 외(2014)도 남성노인의 홀로 하는 산행을 연구주제로 다루며 노년층의 나홀로 여가에 집중했다. 윤소영(2013)은 2012 국민여가활동조사 결과를 바탕으로 한국인의 여가생활이 전반적으로 소극적 여가에 집중되어 있다고 지적했는데, 70세 이상 고령자에서 혼자 여가를 즐기는 비율이 가장 높으며 주로 생활권 내에서 산책을 즐기는 여가활동을 하고 TV 시청 외에 산책에서 만족도가 높은 것으로 분석했다. 이는 친구, 가족과 다양한 활동을 즐기는 20~50대 젊은 층과 크게 대비되는 결과였다.

그러나 지금까지 나온 연구들만으로 나홀로 여가의 연령효과를 특정 짓기는 어려운 실태이다. 대부분의 관련 연구들이 연구대상을 특정 연령

으로 제한하여 전체 연령대 사이의 비교가 이루어지지 못했으며, 충분한 실증분석이 뒷받침되지 못한 경우도 있다. 이러한 측면은 다음에 다룰 성별효과에서도 비슷한 경향을 나타낸다.

2. 성별 효과

나홀로 여가에 관련해 성별 역시 서로 크게 상반된 견해가 존재하였다. Putnam(2000: 94)은 공식적 네트워크에 따른 관계의 경우, 주로 남성에게서 더욱 높은 비율을 차지해 왔다고 언급했다. 소극적 여가 측면에서 여성일수록 휴식시간의 비중이 높다는 견해도 이를 뒷받침해준다. 배우자가 있거나 영유아 자녀를 둔 경우에 특히 소극적 여가 시간이 크게 늘고 적극적 여가 시간이 줄어드는 현상을 보였다. 특히 혼인과 가사노동, 자녀육아 및 교육 등으로 인해 여성의 부담이 가중되며, 이러한 부담감이 결국 여가 시간까지도 투영되었다고 볼 수 있다(윤인진·김상운, 2003; 허지정·최막중, 2017).

반대로 일상생활 속 사회적 연계는 오히려 여성들 사이에 더욱 빈번하게 일어난다는 견해도 존재한다(Putnam, 2000: 94-95). 여성은 남성에 비해 혼인 상태 및 직업에 관계없이 전화 통화, 편지, 축하 카드, 선물 등을 더 많이 주고받는데, 이러한 경향은 1990년대 미국 소년 소녀의 컴퓨터 사용방식에서도 확인할 수 있었다. 소년들은 주로 게임을 위해 컴퓨터를 이용했지만, 소녀들은 이메일을 주고받는데 컴퓨터를 더 많이 사용하는 등 여성의 경우 사회적 교류가 더욱 활발함을 알 수 있었다. 최근 몇몇 국내 연구들에서는 노년층을 중심으로 남성의 여가가 나홀로 여가에 더 가까운 것으로 평가하였다. 박휴경 외(2014)와 박성신 외(2017)는 평생 경제활동에 주력해왔던 남성 노인들이 은퇴 후 가지게 되는 사회적 네트워크가 여성 노인들에 비해 작고 취약하며, 혼자 주거지 주변에서 여가를 보내는 경우가 많음을 지적하였다.

3. 가구원 효과

가구원에 대한 선행연구에서는 함께 거주하는 가족이 없는 1인 가구일 수록 나홀로 여가 또는 외로운 시간을 보내고 있는 경우가 많다는 의견이 주요하게 나타났다.

최경은·윤주(2013)와 변미리(2015)는 국내 1인 가구에 대한 전반적인 현황을 다루며 여가실태를 정리하였다. 먼저 최경은·윤주(2013)는 국민 여가활동조사에서 1인 가구 표본을 추출하여 여가를 분석한 결과 TV시청이 가장 높은 비율을 차지하였으며, 혼자 여가활동을 한다는 비율이 가장 높았다고 분석했다. 변미리(2015)에서도 서울연구원의 1인 가구 조사 결과, 혼자 텔레비전을 시청하는 것이 가장 일상적인 여가였으며, 컴퓨터, 인터넷 등으로 여가를 즐기는 비율이 높았고, 혼자 여가를 보낸다는 응답자도 46.4%로 가장 높았다고 말했다. 또한 혼자 살아가는 사람의 가장 본질적인 문제 중 하나로 사회적 고립을 꼽아 사회로부터 격리감, 거리감에 대한 사회적 지원책이 필요함을 언급했다.

최셋별(2014)은 다인 가구와의 비교를 통해 1인 가구의 문화활동 참여 수준을 조사했다. 여기서 문화활동 참여수준은 고급문화에서 대중문화까지 문화활동 참여 및 관람에 대한 활동 빈도로 1인 가구의 문화활동 참여는 다인 가구보다 더 낮은 수준으로 조사되었다. 이를 통해 1인 가구가 다인 가구에 비해 사회문화 참여를 더 적게 하여, 1인 가구의 경우 혼자 또는 집안에 있는 시간이 많을 것이라는 유추가 가능하였다.

강은나 외(2017)는 1인 가구 중고령자들이 이혼, 별거 등으로 인해 상당한 상실감과 스트레스, 불안감을 경험했을 수 있다며 이들을 우울 및 여가활동에 있어서 취약계층으로 간주하고 여가활동 유형과 우울 수준을 연구하였다.

이처럼 최근 전체 가구구성 형태 중 1인 가구의 비율이 높아져 가면서 1인 가구의 쓸쓸한 여가 행태에 대한 관심 또한 높아져 가고 있기에, 나홀로 여가의 주요한 계층으로 1인 가구를 꼽는 인식 또한 늘어나고 있다.

4. 소득 효과

소득효과에 관한 선행연구는 1인 가구와 마찬가지로 이견이 없이 저소득층일수록 더 고립된 여가생활을 보낸다는 의견이 대부분이다. 사실상 여가활동을 해나가는데 있어서 가장 중요한 측면이 금전적 요소라 할 수 있는데, 타인과 함께 만나서 식사를 하거나 차를 마시고 문화생활을 하는 등 여가활동을 보내기 위해서는 상당한 비용을 부담하여야하기 때문이다.

나홀로 여가에 관한 직접적인 연구 중에서도 나홀로 여가가 경제적 부담이 적기 때문에 자주 하게 된다는 의견을 찾아볼 수 있었다. 박휴경 외(2014)는 은퇴한 고령의 응답자가 홀로 산행하고 있는 동기 중 하나로 나홀로 여가가 비용이 많이 들지 않기 때문이라는 이유를 들었다. 은퇴 이전 골프나 호텔스포츠 센터를 다닐 때에는 기본적으로 들어가는 운동 비용 외에도 사람들과 만나서 쓰는 돈의 액수도 적지 않았는데, 은퇴 이후 이러한 비용이 부담스러워졌다는 것이다.

여가의 사회적 연계와 소극적 여가 시간 등의 관련 연구들에서도 저소득층일수록 나홀로 여가 시간이 길어진다는 결론을 내놓았다. Putnam (2000)은 사회적 참여의 쇠퇴 원인 중 하나로 경제적 이슈를 꼽고 있다. 경제적으로 곤궁하다고 느끼는 사람들이나 저소득층은 부유한 사람들에 비해 공동체 활동에 덜 참여한다는 것이다. 대신 저소득층이 주로 하고 있는 활동은 TV시청이며, 이는 모든 종류의 사회적 활동, 모임, 대화를 줄이고 사람들을 홀로 집안에 틀어박히게 만든다고 주장했다. 허지정·최막중(2017)에서도 여가에 비용이 부담되는 저소득계층은 적극적 여가 활동 대신 상대적으로 휴식활동 위주의 시간을 보내는 것으로 나타났다. 따라서 소극적 여가는 저소득층일수록, 적극적 여가는 고소득층일수록 더 많은 시간을 할애하고 있음을 알 수 있었다.

여기에 저소득층의 고독한 여가와 여가 양극화라는 주제를 포함하면 더욱 많은 연구들을 찾아볼 수 있다. Nazareth(2007: 103-133)은 가진 자와 가지지 못한 자 사이의 격차가 여가에서의 차이로 이어지고 있는

며, 동일한 세대일지라도 여가의 질과 양이 충분한 이들과 그렇지 못한 자들 사이에 갈등이 커져갈 것이라고 주장했다. 한교남·한범수(2011)는 국내 문화향수실태조사 데이터를 바탕으로 여가 양극화 현상을 실증 연구한 바 있다. 이들은 소득, 학력, 직업을 중심으로 상위계층과 하위계층을 나누었는데, 문화예술분야의 직접 관람, 인터넷과 TV시청을 통한 문화예술분야의 참여 모두 상위계층에서 더 높게 나타남을 확인하였다. 정병웅·김영래(2012)는 2000년과 2007년의 여가소비지출에 영향을 미치는 요인 변화를 분석했는데, 동일한 기간 동안 고소득층의 소비가 증가한 반면, 저소득층의 소비는 감소한 것으로 나타났다. 특히 여행, 숙박과 같이 고비용의 활동에서 이러한 경향이 더욱 뚜렷하게 나타나 실제로 우리 사회에서 여가 양극화 현상이 심화되고 있음을 발견할 수 있었다.

이처럼 지금까지 여가분야에서 소득에 따른 여가양극화에 대한 논의가 상당히 진전되어 왔으며, 나홀로 여가 역시도 금전적 어려움을 겪는 저소득층에서 경제적 부담을 회피하기 위해 홀로 시간을 보내는 경우에 관한 연구들을 확인할 수 있었다.

5. 기타

정확한 분석을 위해서는 위에서 주로 다룬 인구통계학적 요인들 외에도 나홀로 여가에 영향을 미치는 요인들이 함께 적절히 통제되어야 한다. 여기서는 각 개인들이 거주하고 있는 지역의 특성과 개인들이 처해 있는 상황에 따른 영향에 대해 논의한다.

먼저, 지역적 특성으로는 도시, 비도시에 따른 지역의 도시화 수준, 그리고 아파트, 비아파트 등 주택의 유형을 들 수 있다. 첫 번째, 도시화 정도는 Putnam(2000: 205)이 사회적 참여 쇠퇴의 원인 중 하나로 언급한 부분으로, 도시와 비도시 사이에는 생활양식 면에서 큰 차이가 존재한다. 그는 미국의 경우, 소규모 도시와 농촌 지역의 거주민들이 더욱 이타적이며, 남을 더 잘 믿는다고 서술하였다. 도시의 크기가 더 작을수

록 일상생활의 규모가 작아지며 친밀도가 높아져 공동체의 활동에 더 많이 참여하게 된다는 것이다. 송민선·박희현(2011)은 도시와 농촌 노인들의 놀이 특성을 비교하였는데, 도시 노인들이 독서 등 혼자서 하는 활동을 더 많이 하는 반면 농촌 노인들의 경우 담소 등 사회적 활동을 더 많이 하는 것으로 조사되었다. 이처럼 비도시의 경우 아직까지 전통적 지역공동체가 활성화되어 있는 편이기에 도시에서 사는 것과 비도시에서 사는 것은 서로 다른 형태의 여가생활을 이끌어 낼 수 있다.

두 번째로 한국의 아파트가 가진 특성 역시 여가생활에 영향을 미칠 수 있다. 양희진(2017)은 한국의 아파트가 경제적 이점을 통해 단지화, 대형화되며 내부에 다양한 부대복리시설을 포함하게 된 과정을 설명하였다. 전상인(2009: 101-105)에서도 아파트가 공동체적 연대를 약화시키는 것으로 여겨졌던 기존의 인식과는 달리 아파트에 거주하는 주민들끼리 서로 동질적인 사회경제적 속성을 가지며, 내부에 위치한 다양한 부대복리시설을 바탕으로 각종 동호회 활동을 함께 하는 등 하나의 주거 공동체를 형성해 나가고 있다고 보았다.

그 밖에 개인들이 처해있는 고용상태나 건강에 관련된 상황들 역시 여가방식에 영향을 미쳐 나홀로 여가의 시간을 줄이거나 늘릴 수 있다. 우선 노동시간은 기본적으로 그 정의에서부터 여가 시간과 정반대되는 개념으로, 노동시간의 증가는 필연적으로 여가 시간의 감소를 의미하게 된다. 노동시간의 변화에 따른 행위별 여가 수준 증감에 관련해 크게 두 가지 견해를 찾아볼 수 있다(Kraaykamp et al., 2009; 차승은, 2011). 첫 번째로, 한시적 조직화 가설(temporal organization theory)에서는 노동시간이 길어지면 짧은 시간에 효율적으로 시간을 보낼 수 있는 혼자하는 활동(solitary), 분절 가능한 활동을 하게 된다고 본다. 반대로 사회적 동기화 가설(social motivation theory)에서는 시간의 압박을 받는 상황에서 추가적인 시간이 생기면 사회적으로 의미 있는 행위, 예를 들어 가족 등 집단과의 상호작용을 하는 것으로 본다(Shaw, 2001). 차승은(2011)은 국내 생활시간조사 자료를 이용해 이를 실증 분석하였는데, 노동시간이 길더라도 문화, 야외 활동 등 타인과 함께 할 가능성이 높은

활동은 크게 변화하지 않았으며 시간 압박이 높지 않은 경우 여가활동 중에서 TV시청, 휴식 등 혼자 할 수 있는 활동이 늘어남을 확인할 수 있었다.

건강 상태 역시 건강 수준에 따라 거동이 불편해질 수 있는 노년층을 중심으로 여가활동에 많은 영향을 미칠 수 있다. 허준수(2002)는 도시노인들의 여가활동을 조사하였는데, 특히 신체적 건강상태가 가족, 친구 등 사회적 관계에 관련된 여가활동 참여도에 많은 영향을 미침을 확인하였다. 조경옥(2005)은 여성노인을 대상으로 한 설문조사에서 신체적 건강상태와 주관적 건강상태를 파악할 수 있는 문항을 통해 노인들의 건강지위 수준을 파악하였다. 결과적으로 건강지위가 양호할수록 자주 하는 여가활동의 수가 많았으며, 건강상태가 양호한 노인일수록 지역사회활동, 각종 모임, 취미나 운동, 봉사활동 등 사회적으로 활발한 활동을 하는 것으로 나타났다.

6. 종합

지금까지 나홀로 여가에 영향을 미칠 수 있는 요인으로서 연령, 성별, 가구원, 소득 수준, 그리고 몇몇 통제변수들에 관련된 선행연구를 탐구해보았다.

그 중 소득 측면에서 저소득 효과와 가구원 측면에서 1인 가구 효과는 별 다른 이견 없이 나홀로 여가를 가중시키는 요인으로서 학계에서 주로 다루어져 왔다. 타인과 함께 여가활동을 하기 위해서는 충분한 금전적 여유를 가지거나 함께 시간을 보낼 가족이 있어야 한다는 것이다. 한편, 연령과 성별의 경우 서로 상반된 의견이 대립되고 있었다. 연령 측면에서는 20~30대 젊은 층과 노년층이, 성별 측면에서는 남성과 여성이 각각 나홀로 여가를 더 많이 보낼 것이라는 관련 연구들을 찾아볼 수 있었다.

그러나 지금까지의 논의들은 특히 연령 측면에서 특정 집단만을 대상

으로 하는 경우가 많았다. 예컨대 각각 청년세대, 성인, 노인만을 연구의 대상으로 삼는 등 단편적인 수준에 그친 경우도 많았으며, 계층별 비교 분석이 충분히 이루어지지 못하였다. 따라서 본 연구에서는 보다 객관적, 종합적인 분석을 위하여 연구대상의 연령대를 청소년 이상으로 크게 확장하고 각 요인들 간의 비교분석을 실시하고자 한다. 다음 장에서는 위에서 다룬 영향요인에 따른 나홀로 여가 시간 특성을 살펴보는데, 보다 구체적인 비교를 위해 나홀로 여가를 장소 측면에서 소극적 수준에 따라 집안과 집밖으로 구분하여 각 장소별로 어떠한 계층들이 나홀로 여가 시간을 주로 보내고 있는지 분석해보고자 한다.

제3장 나홀로 여가 시간 특성

제1절 나홀로 여가 시간 변수의 정의

1. 나홀로 여가와 집안, 집밖 여가 시간 변수의 정의

본 장에서는 나홀로 여가의 특성 중에서도 시간과 관련된 특성에 주목하며, 나홀로 여가 시간을 증가시키는 요인들을 살펴본다. 특히 본 절에서는 나홀로 여가의 시간 요인을 실증분석하기 위해 앞서 본 장에서 사용하게 될 주요 변수로서 나홀로 여가 시간, 나홀로 여가 시간 중 집안과 집밖 여가 시간, 그 외에 나홀로 여가 시간 영향요인을 정의내리고자 한다.

가장 먼저 정의내릴 개념은 나홀로 여가의 의미이다. 나홀로 여가는 제1장 연구의 내용적 범위에서 정의 내렸던 여가 중에서도 특히 ‘혼자서 수행한 활동’을 의미한다. 따라서 생활시간조사의 자료 중에서 여가 동반자 항목을 ‘혼자서’라고 표기한 행위로 정의 내린다. 그러나 아무리 혼자서 수행한 것으로 응답한 항목일지라도 그 내용이 가족친지방문, 계모임, 동창회, 사교모임, 이성교제, 미팅, 소개팅, 친구만남, 동호회, 종교활동 및 사회봉사는 가족, 친지, 친구, 동호인 등 친분관계가 있는 사람들과의 만남이기 때문에 나홀로 여가로 보기 힘들다. 따라서 이는 타인과 함께 한 활동인 동반 여가로 분류하였다.

다음으로 정의 내릴 주요개념은 집안 여가와 집밖 여가이다. 나홀로 여가 중에서도 여가가 행해지는 장소에 따라 활동을 구분하기 위하여 나홀로 여가를 집안과 집밖, 두 가지 장소에 따라 구분하였다. 소극적 여가에 관한 선행연구들에서는 주로 나홀로 여가와 집안 여가를 거의 동일한 개념으로 다루고 있으며, 적극적 여가에서는 동반 여가와 집밖 여가를 유사하게 취급하고 있다. 그러나 여가 동반인과 여가활동 장소는 분명 다른 차원의 개념이다. 특히 최근처럼 나홀로 집밖 여가의 시간이 크

게 늘어나고 있는 상황에서는 그 개념을 분리하여 살펴볼 필요가 있다. 따라서 나홀로 여가 안에서도 보다 소극적으로 집안에서 이루어지는 여가 활동을 나홀로 집안 여가로, 더 적극적으로 집밖으로 나가서 하고 있는 활동을 나홀로 집밖 여가로 규정한다.

이러한 의미에서 나홀로 집안 여가는 혼자 실시한 여가 중에서 집안에서 이루어진 활동을 모두 포함한다. 여기서 집안은 본인 집과 남의 집³⁾을 포함한 개념으로 보았으며, 표 3-1에 따르면 소극적 활동인 TV 등 대중매체 이용, 독서, 인터넷, 게임 등이 전체 샘플 중 100%를 차지하고 있었다. 물론 인터넷·게임이 이루어지고 있는 공간은 사이버 공간에 해당한다고 볼 수 있다. 그러나 행위가 이루어지고 있는 실제 공간은 주로 집안이며, 그로 말미암은 타인과의 대면접촉 감소 등의 문제가 벌어지기 때문에 본 연구 상에서는 이를 나홀로 집안 여가의 범주 안에 포함시켰다.

반대로 나홀로 집밖 여가는 적극적 여가인 문화예술과 스포츠 체험 및 직접 관람, 관광, 직접 쇼핑 및 외식, 그 외 취미오락활동 등으로 주로 구성되었으며, 전체 평균 42분의 시간 중 위의 활동에 쓰인 시간은 총 37분으로 88.1%에 해당한다.

[표 3-1] 주요활동의 자택 내외 시간 비중

활동종류	나홀로 집안 여가		나홀로 집밖 여가	
	시간(시분)	비율	시간(시분)	비율
TV 등 대중매체 이용, 독서, 인터넷, 게임 등	2:08	100.0%	0:05	11.9%
문화·스포츠 체험 및 관람, 쇼핑외식, 관광 등	0:00	0.0%	0:37	88.1%
전체활동	2:08		0:42	

3) 생활시간조사 데이터에서 정의한 바에 따르면 남의 집은 부모님 댁을 포함하는 개념으로, 남의 집에서 이루어지는 나홀로 집안 여가란 집밖 여가에서 의미하는 적극적 여가활동보다 주로 친지 방문 기간 중 이루어지는 혼자만의 시간으로 판단한다.

2. 나홀로 여가 시간 영향요인 변수의 정의

1) 연령 변수의 정의

본 소절에서는 나홀로 여가에 영향을 미치는 요인 변수들을 정의내리도록 한다. 그 중 첫 번째는 연령집단에 따른 차이를 보는 것이다. 다른 조건이 모두 동일하더라도 연령이 달라지면, 해당 집단이 겪게 되는 생애주기에 따른 사건들, 예컨대 혼인, 출산, 육아, 자녀의 학령기, 자녀의 분가 등 가정에서 경험하게 되는 사건이나 취업, 은퇴 등 개인이 경제적으로 경험하게 되는 사건들이 달라진다. 뿐만 아니라 동일한 시기에 태어나 비슷한 사회적 경험을 하게 되는 코호트별로도 가치관이나 문화가 달라져 이에 따른 여가문화의 차이도 발생할 수 있다.

여기서는 이와 같이 생애주기와 코호트에 따른 효과를 고려하여 연령 집단을 만15~18세의 10대, 만19~38세의 20~30대, 만39~58세의 40~50대, 만59세 이상의 60대 이상, 총 4개의 집단으로 구분하였다. 10대는 중고등학교를 다니며 학업에 열중하고 있는 시기이자 인터넷 스마트폰의 등장에 있어서 이를 가장 민감하게 받아들이는 시기, 20~30대는 대학교 진학을 비롯해 취업, 가구형성 등 성인으로서 사회에 첫발을 들여놓는 시기, 40~50대는 직장과 가정 등 사회에서 안정을 찾고 활발히 활동을 하는 시기, 60대 이상은 은퇴 및 자녀의 분가, 배우자의 사별 등을 겪게 되는 시기로 볼 수 있다.

생활시간조사의 샘플을 기준으로 보면 전체 중 10대는 6.3%, 20~30대는 27.4%, 40~50대는 39.6%, 60대 이상은 26.7%로 특히 10대의 샘플이 매우 작게 나타났다. 하지만 이들은 생애주기와 코호트 측면에서 20대, 30대와는 매우 큰 차이를 보이며, 선행연구(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 허지정·최막중, 2017)에서는 대체로 성인만을 연구의 대상으로 하여 한정된 결과가 나타났을 수 있기 때문에 위와 같은 한계에도 불구하고 10대를 별도로 포함하여 분석하였다.

2) 성별 변수의 정의

성별은 남녀에 따라 사람들과 관계를 맺는 방식이나 건강, 안전에 대한 사고방식 등 여가활동의 성향이 크게 달라질 수 있기 때문에 남성과 여성이 나홀로 여가 전반을 포함해 각 장소별, 활동별 여가에 시간을 할애하는 정도가 다를 수 있다.

2014년 생활시간조사의 경우, 남성이 전체의 47.0%, 여성이 53.0%의 샘플을 차지하고 있는 것으로 나타나, 여성이 약간 더 많은 편이나 사실상 거의 일대일의 균등한 분포를 지닌 것으로 나타났다. 성별 집단은 특히 생애주기에 영향을 받아 혼인, 가사노동, 자녀육아 및 교육 등 인생의 다양한 사건을 겪을 때마다 남성과 여성 사이 대처방식이 크게 바뀔 수 있다(윤인진·김상운, 2003; 허지정·최막중, 2017). 따라서 다른 모든 변수들 간의 상호작용을 고려해보아야 하겠지만 특히 연령과 성별의 상호작용에 집중할 필요가 있겠다.

3) 가구원 변수의 정의

두 번째 영향요인은 가구원수이다. 현재 우리 사회가 겪고 있는 가장 심각한 문제 중 하나로 1인 가구화를 들 수 있다. 2000년대 이후 정부가 다양한 출산장려정책을 펼치고 있음에도 불구하고, 사회는 이미 심각한 저출산, 고령화, 가족해체, 비혼인구증가 등으로 인해 핵가족화를 넘어서 이제는 상당한 수준의 1인 가구화 현상을 겪고 있다. 2016년 인구주택총조사에 따르면 1인 가구는 539만 8000가구로 전체가구의 약 28%를 차지하여 이제는 전체 가구 중 가장 높은 비중을 지닌 가구형태로 집계되었다.

선행연구(최경은·윤주, 2013; 최셋별, 2014; 변미리, 2015; 강은나 외, 2017)의 경향에서와 마찬가지로, 본 연구에서는 가구원수에 따른 나홀로 여가 현상을 바라봄에 있어 가구원수를 연속형 변수의 형태로 다루기보다 구체적으로 1인 가구와 2인 이상의 다인 가구로 분류하여 혼자사는 1인 가구의 삶을 조명해보고자 한다. 특히 가정 안에서 일상적으로

함께 시간을 보낼 대상이 부재한 1인 가구의 경우, 어느 정도 혼자, 또는 집안에서 시간을 보내게 되는지 분석해 볼 필요가 있기 때문이다.

분석에 사용한 2014년 생활시간조사 데이터의 경우, 응답자가 기입한 가구원수 변수를 1인 가구 여부로 변경하여 사용하였으며, 1인 가구는 전체의 11.3%, 다인 가구는 88.7%를 차지했다.

4) 소득 변수의 정의

다음은 소득 집단이다. 여가생활을 다채롭게 즐기기 위해서는 무엇보다 금전적인 여유가 중요하다. 일상생활에 있어서 경제적 제약을 느끼게 된다면, 여가활동 측면에 있어서 금전적 투자는 더욱 뒷전이 되기 마련이다. 특히 취업에 실패한 젊은 층이나 직장으로부터의 은퇴를 겪은 노년층에게 소득 문제는 더욱 심각하게 느껴질 수 있다. 가난한 저소득층 집단의 경우 자칫하면 평소 여가 시간을 혼자서, 집안에서 보내게 될 가능성이 높아진다. 따라서 경제적으로 어려움을 겪고 있는 저소득 집단이나 홀로 여가 시간을 더욱 많이 보내고 있지는 않을까에 대한 진단이 필요하다.

여기서는 소득 집단을 크게 3개의 집단, 1~3분위의 저소득, 4~7분위의 중소득, 8~10분위의 고소득으로 나누었다. 보다 일관된 기준을 적용하기 위하여 통계청에서 실시한 가계동향조사의 전국 2인 이상 비농가 가구 월평균소득의 분위별 경계값을 근거로 사용하였다.

표 3-2와 같이 2014년의 가계동향조사에서는 저소득과 중소득 사이의 경계값을 가구 월 평균 2,868,911원, 그리고 중소득과 고소득 사이의 경계값으로 5,087,210원을 사용하였다. 이를 적용한 샘플의 분포는 저소득이 4,158명으로 전체 샘플 중 43.1%, 중소득은 3,113명으로 32.3%, 고소득이 2,375명 24.6%로 약간 저소득층으로 치우친 분포였으며, 가구소득을 기입하는데 있어서 연속형 변수로 직접 기입한 것이 아니라 일정 소득구간을 선택하는 방식으로 조사되었기 때문에 더 정교한 구분이 어려웠다. 따라서 분석 결과의 해석에 있어서 이 점을 유의하여야 할 것이다.

[표 3-2] 소득집단의 구분 기준

	소득 집단 구분
저소득 (1-3분위)	4,158명 (전체 중 43.1%) 경계값 : 가구별 월 평균 2,868,911원
중소득 (4-7분위)	3,113명 (전체 중 32.3%) 경계값 : 가구별 월 평균 5,087,210원
고소득 (8-10분위)	2,375명 (전체 중 24.6%)

5) 기타 통제 변수의 정의

마지막으로 인구통계학적 변수와 함께 나홀로 여가 수준에 영향을 미칠 수 있는 변수들로서 도시-비도시, 아파트-비아파트, 직업 여부, 건강 수준을 볼 수 있다.

지역에 관련된 변수 중 도시 변수는 전통적인 의미의 지역공동체의 수준을 대리하여 보여줄 수 있다. 따라서 생활시간조사 데이터 중 지역을 동부와 읍부로 구분한 변수를 통해 동부를 도시, 읍부를 비도시로 구분하여 투입한다. 마찬가지로 아파트 여부는 주거지를 중심으로 생겨난 주거공동체의 활성화 정도를 의미한다. 대부분의 아파트에는 부대복리시설이 갖추어져 있어 놀이터, 어린이집, 경로당을 비롯해 운동시설, 상점, 식음료시설 등 이웃 간에 교류를 위한 기회가 더욱 풍부하다(전상인, 2009: 101-105; 양희진, 2017). 따라서 공동체가 잘 발달되어 있는 지역에서는 나홀로 여가의 시간이나 비율이 더욱 적게 나타날 수 있다. 분석상 이러한 효과를 통제하기 위하여 아파트 변수는 아파트 거주를 1로 그 외의 다세대, 다가구, 빌라, 단독주택 등의 비아파트 지역의 거주를 0으로 하여 분석을 실시하였다.

다음으로 직업에 관련된 변수는 물론 경제적 수준과도 관련되어질 수 있지만, 그보다 더 여가 시간과 직접 관련되는 노동 시간에 영향을 미칠

수 있기 때문에 주요한 통제변수로 다루어야 한다. 따라서 여기서는 경제적 영향력과는 관계없이 노동 및 학습시간에서 얼마나 자유로운지의 여부를 투입하기 위해서 직장인과 학생을 한꺼번에 묶고 그 외에 가정주부, 은퇴자 등을 비롯해 무직인 경우를 따로 구분하였다.

끝으로 건강상태 변수 역시 일반적인 건강 수준을 의미하기 보다는 허준수(2002)와 조경옥(2005)에서 노인을 대상으로 신체적 건강상태와 여가활동 참여 수준을 살펴보았던 것처럼, 노약자와 같이 몸이 크게 불편하여 일반적인 여가가 불가능한 수준을 감지하기 위한 것이다. 그렇기 때문에 주관적인 건강수준을 묻는 질문보다는 치매, 중풍, 장애 등으로 인해 돌봄이 필요한 객관적인 건강수준에 대한 변수를 사용하였다.

제2절 나홀로 여가 시간의 배분

본 절에서는 각 계층별로 하루 시간을 어떻게 배분하고 있는지 간단한 기초통계를 통해 비교해본다. 앞서 살펴본 주요 영향요인인 연령, 성별, 가구원, 소득에 따라 노동, 학습, 가사와 같은 의무 시간, 그리고 여가 시간에 시간을 얼마나 배분하고 있는지, 그리고 그 중에서도 나홀로 여가 시간을 얼마나 사용하고 있는지 살펴본다. 또한 동일한 나홀로 여가 일지라도 활동을 하는 장소에 따라 그 성격이 크게 달라지고 주로 활동을 하는 계층이 달라질 수 있다. 본 장에서는 추가적으로 나홀로 여가에 관해서 특히 집안과 집밖이라는 두 가지 장소별로 주된 여가 계층이 어떻게 달라지는지 알아보고자 한다.

직접적으로 나홀로 여가를 다룬 국내 선행연구(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 김주연·최영래, 2015)에서는 나홀로 여가를 주로 인터뷰를 통한 질적인 방법을 통해 연구해왔다. 본 연구에서는 이를 보다 객관적으로 비교분석하기 위하여 가장 먼저 하루 동안 발생하는 나홀로 여가의 시간량을 합계하여 계층별로 평균값을 구해 비교하고자 한다. 시간이라는 단위는 모든 개인에게 똑같이 24시간으로 주어진 것이기에 그

중 얼마나 많은 시간을 나홀로 여가로 보내고 있는지 이해하고 비교하기에 용이한 지표이다. 또한 시간비율은 전체 여가 시간 중 나홀로 여가가 일어난 비율을 측정해 상대적인 비교를 가능하게 한다. 정리하면, 각 계층이 나홀로 여가를 매일 몇 시간, 그리고 전체 여가 시간 중 몇 퍼센트의 비율로 집안과 집밖의 공간에서 배분하고 있는지 평균값을 계산하고 그 차이를 ANOVA와 t-test를 활용하여 통계적으로 검정한다.

1. 일일 여가 시간의 배분

나홀로 여가에 대한 시간배분을 다루기 이전에 기본적으로 하루 중 여가 시간을 얼마나 사용하고 있는지, 여가 시간에 영향을 미칠 수 있는 의무 시간은 얼마나 되는지 계층별로 살펴본다.

표 3-3과 같이 연령별로 의무 시간은 가사 및 사회활동이 활발한 40~50대가 4시간 49분으로 가장 많은 시간을 사용하고 있었으며, 두 번째로 높은 의무 시간은 10대에게서 나타났는데, 4시간 38분으로 전체집단 평균 시간 대비 1.04배의 수준이었다. 10대의 경우, 대신 여가 시간은 연령집단 중 가장 적은 수준인 6시간 12분으로, 전체 대비 0.95배였다. 반대로 의무시간이 가장 짧고 여가 시간이 가장 긴 연령계층은 60대 이상이었다. 이들은 3시간 56분의 의무 시간과 7시간 4분의 여가 시간을 보였는데, 가장 긴 의무 시간, 가장 짧은 여가 시간과 약 1시간 가까이 차이를 보였다.

성별 역시 큰 차이를 보이는 영향요인이었다. 분석의 대상이 된 주말 시간의 경우, 가사와 육아를 주로 담당하는 여성이 남성보다 훨씬 더 긴 의무 시간을 가지고 있었으며, 이 값은 연령, 성별, 가구원, 소득에 따른 집단 구분 중 가장 긴 수준이었다. 여가 시간은 의무 시간의 차이와 유사한 정도만큼 반대로 남성들에게서 더 길게 나타났다.

가구원의 수는 의무 시간에 있어서 큰 차이를 보이지 않았다. 약 10분 정도 다인 가구가 더 긴 의무 시간을 보였지만, t-test의 결과 두 집단의

차이는 통계적으로 유의하지 않은 수준이었다. 그럼에도 불구하고 전체 여가 시간의 양 자체는 1인 가구에서 더 길게 나타났는데, 함께 거주하는 가족이 없어 가사 등에 따른 의무 시간을 덜 사용하기 때문으로 보인다.

마지막으로 소득에 있어서도 계층별 차이는 크지 않았다. 중소득이 다른 계층에 비하여 의무 시간은 약 10~15분가량 더 길게, 여가 시간은 비슷한 정도가 더 짧게 나타났다. 여가 시간 측면에서 볼 때, 경제적으로 여유가 있는 고소득층과 오히려 금전적으로 부담을 많이 느끼는 저소득층 모두 중소득층보다 여가 시간을 약간 더 길게 가지고 있었다.

종합하면, 연령과 성별이라는 카테고리가 여가 시간에 많은 영향을 미치고 있었으며, 특히 10대는 여가 시간이 상대적으로 적었으며, 60대 이상은 여가 시간이 매우 많은 상황에 처해있었다.

[표 3-3] 일일 의무, 여가 시간의 시간량 및 시간비율 배분

구분		의무 시간		여가 시간	
		시간량(시분)	전체대비(배)	시간량(시분)	전체대비(배)
전체집단		4:28	-	6:30	-
연령	10대	4:38	1.04	6:12	0.95
	20-30대	4:25	0.99	6:18	0.97
	40-50대	4:49	1.08	6:18	0.97
	60대 이상	3:56	0.88	7:04	1.09
	ANOVA	F=37.0***		F=47.0***	
성별	남성	3:53	0.87	7:00	1.08
	여성	4:58	1.11	6:03	0.93
	t-test	t=-16.0***		t=16.5***	
가구원	1인 가구	4:18	0.97	6:52	1.06
	다인 가구	4:29	1.00	6:27	0.99
	t-test	t=-1.6		t=4.5***	
가구 소득	저소득	4:25	0.99	6:38	1.02
	중소득	4:37	1.03	6:22	0.98
	고소득	4:21	0.97	6:28	0.99
	ANOVA	F=5.0***		F=8.4***	

2. 일일 나홀로 여가 시간의 배분

다음으로 나홀로 여가 전반에 대한 시간배분을 살펴본다. 표 3-4를 보면, 전체집단의 나홀로 여가 시간량은 2시간 50분으로 전체 여가 시간 중 42.5%를 나홀로 여가에 사용하고 있었다.

연령대별로 살펴본 나홀로 여가 시간은 전체적으로 아래로 볼록한 2차 함수의 형태를 띠고 있었다. 10대에서 3시간 11분으로 높고, 20~30대에서 특히 낮아졌다가 60대 이상에서 3시간 33분으로 다시 가장 높은 수준이었다. 시간 비율의 경우 10대와 60대 이상의 격차는 더욱 줄어들며, 시간량을 전체집단 대비 비율로 구한 경우에는 10대 1.12배와 60대 이상 1.26배로 나타났다. 이를 통해 선행연구에서 상반된 견해가 공존해오던 나홀로 여가의 연령별 주요 계층은 20~30대 청년세대보다 10대와 60

[표 3-4] 일일 나홀로 여가의 시간량 및 시간비율 배분

구분		나홀로 여가		
		시간량(시분)	시간비율	전체대비(배)
전체집단		2:50	42.5%	-
연령	10대	3:11	48.7%	1.12
	20~30대	2:29	38.5%	0.88
	40~50대	2:32	39.6%	0.89
	60대 이상	3:33	49.3%	1.26
	ANOVA	F=116.1***	F=86.6***	
성별	남성	3:20	46.7%	1.18
	여성	2:23	38.7%	0.84
	t-test	19.1***	t=13.4***	
가구원	1인 가구	4:02	58.1%	1.42
	다인 가구	2:41	40.5%	0.95
	t-test	17.1***	t=19.1***	
가구 소득	저소득	3:10	46.3%	1.12
	중소득	2:34	39.9%	0.91
	고소득	2:35	39.2%	0.91
	ANOVA	F=67.6***	F=64.5***	

대 이상의 노약자층이라고 정리되어진다.

역시 논란의 대상이었던 성별에 따른 나홀로 여가 시간은 일부 선행연구들을 통한 예상과는 달리 남성에게서 더 높은 나홀로 여가 시간이 나타났다. 남성은 3시간 20분, 그리고 46.7%라는 많은 시간을 나홀로 여가로 보내고 있었다. 이는 여성의 2시간 23분이라는 시간에 비해 약 1시간이 더 많은 것이다.

가구원의 경우 예상과 매우 일치하는 결과를 확인할 수 있었다. 1인 가구는 4시간 2분이라는 가장 높은 시간을 나홀로 보내고 있었으며, 이는 전체 여가 시간의 58.1%에 해당하였다. 이는 나홀로 여가에 관한 모든 계층별 평균값 중 가장 높은 것으로 전체 평균 대비 1.42배 높은 비율이다. 점차 가족의 의미가 퇴색되고 있는 현대사회에서도 함께 하는 여가활동이라는 측면에서 가족의 존재가 여전히 큰 의미를 지니고 있음을 확인할 수 있었다.

마지막으로 소득은 선행연구를 통한 예측과 마찬가지로 저소득층에서 가장 높은 비율을 보였다. 그러나 전체집단에 비해서 1.12배 수준에 머물렀으며, 저소득 다음으로는 시간량의 평균으로 보았을 때 고작 1분 차이이기는 하지만 중소득보다는 고소득에서 나홀로 여가 시간이 오히려 더 높게 나타났다.

연령과 소득에서 나타난 비선형의 경향은 나홀로 여가에 대해서 장소별로 집안 여가와 집밖 여가라는 서로 다른 성향의 여가행태가 함께 중첩되었기 때문에 나타난 것일 수 있다. 따라서 이를 각 장소별로 구분하여 그 특성을 세부적으로 나누어 파악해 볼 필요가 있다.

3. 일일 나홀로 집안 여가 시간의 배분

나홀로 집안 여가는 여가 동반자와 활동 장소 모두 가장 소극적인 수준에서 이루어지고 있는 여가활동이기 때문에 사실상 가장 문제가 되는 활동이라 볼 수 있다. 표 3-5에서 전체집단의 나홀로 집안 여가 수준을

[표 3-5] 일일 나홀로 집안 여가의 시간량 및 시간비율 배분

구분		나홀로 집안 여가		
		시간량(시분)	시간비율	전체대비(배)
전체집단		2:15	32.9%	-
연령	10대	2:46	40.9%	1.23
	20-30대	2:02	30.4%	0.90
	40-50대	1:56	29.3%	0.86
	60대 이상	2:51	38.9%	1.26
	ANOVA	F=111.5***	F=97.1***	
성별	남성	2:36	35.4%	1.15
	여성	1:57	30.7%	0.86
	t-test	14.6***	t=8.7***	
가구원	1인 가구	3:16	46.3%	1.45
	다인 가구	2:07	31.2%	0.94
	t-test	16.3***	t=17.9***	
가구 소득	저소득	2:30	36.6%	1.13
	중소득	2:02	30.4%	0.91
	고소득	1:59	29.7%	0.89
	ANOVA	F=71.5***	F=71.8***	

살펴보면 2시간 15분으로 전체 여가 시간 중 32.9%에 해당하는 시간을 나홀로 집안 여가로 보내고 있음을 알 수 있다. 앞에서 구한 나홀로 여가 시간이 2시간 50분, 42.5%임을 볼 때, 그 중 대부분이 집안에서 소극적으로 보내지고 있는 상황이었다.

이러한 경향은 10대의 나홀로 집안 여가에서 가장 극명하게 나타난다. 나홀로 여가에 대한 연령집단에 따른 분석에서 가장 높은 수준으로 드러난 10대와 60대 이상은 나홀로 집안 여가에서도 여전히 높은 시간 수준으로 나타났다. 10대의 나홀로 집안 여가는 연령집단 중 시간량으로는 2번째 높은 수준인 2시간 46분, 전체 여가 중 시간비율의 평균은 40.9%로 가장 높은 수준에 해당하였다. 이는 전체집단 대비 1.23배에 해당하는 시간으로 동일한 집단이 나홀로 여가에 대해 기록했던 1.12배보다도 훨씬 더 높은 수준이다. 10대는 아직까지 사회적, 신체적 발달을 위한

활동이 필요한 성장기이기 때문에 10대의 높은 나홀로 집안 여가 시간 수준은 더욱더 큰 사회적 문제를 불러일으킬 수 있다. 60대 이상은 나홀로 집안 여가의 시간량이 2시간 51분으로 가장 높게 나타났으며, 시간비율의 평균은 38.9%로 두 번째 수준이었다. 노년층은 신체적 능력의 약화로 집안 생활이 길어지는 시기이지만, 전체적으로 긴 여가 생활 때문에 시간량도 길어진 측면이 커서 시간비율 면에서는 값이 다소 낮아진 것으로 보인다.

나홀로 집안 여가의 소극적 특성 상, 성별에 관해서는 가사활동의 비중이 높은 여성이 더 높은 비율의 나홀로 집안 여가 시간을 가질 것이라는 예측을 해볼 수 있다. 그러나 실제 결과는 나홀로 여가 전체와 마찬가지로 집안 여가 역시 남성들이 더 높은 비중을 차지하였다. 남성들의 나홀로 집안 여가는 나홀로 여가와 비슷하게 전체대비 1.15배 수준에서 이루어지고 있었으며, 여성의 경우는 전체평균 보다 낮은 0.86배 수준에 머물렀다. 이를 통해 과거에 집밖에서 사회생활을 통해 인간관계를 활발하게 형성하던 남성들의 행태가 2014년 현재 크게 변화한 것을 확인할 수 있었다.

가구원 역시 1인 가구에서 더 높은 나홀로 집안 여가 시간과 비율을 볼 수 있었다. 1인 가구는 3시간 16분, 46.3%의 시간을 나홀로 집안 여가에 할애했으며, 이는 전체 집단 대비 1.45배로 나홀로 여가 전체에서 나타났던 1.42배보다 약간 높다. 마케팅적 관점에서 1인 가구의 나홀로 여가가 다양한 문화생활로 확장되어감에 주목하는 것에 비해 상당수의 1인 가구는 소극적으로 집안에서 시간을 보내고 있었다.

소득집단에 따른 비교는 전체, 집안, 집밖 중 유일하게 집안 여가에서 뚜렷하게 저소득층을 중심으로 한 경향이 나타났다. 즉 소득이 낮을수록 더 많은 나홀로 집안 여가 시간을 보내고 있었다. 여기서는 시간량과 시간비율 모두 고소득, 중소득, 저소득으로 갈수록 점점 더 높아졌으며, 이를 통해 저소득층일수록 여가비용을 아끼기 위해 집안에서 홀로 여가 시간을 보내는 경향을 확인할 수 있었다.

4. 일일 나홀로 집밖 여가 시간의 배분

마지막으로 나홀로 집밖 여가는 나홀로 여가 중 장소적인 측면에서 비교적 적극적인 성격을 띤다. 나홀로 여가에 관한 기존 선행연구들(박지남·천혜정, 2012; 박휴경 외, 2014; 김주연·최영래, 2015)에서는 혼자서 전시, 공연, 스포츠경기, 콘서트, 영화 등의 문화 이벤트 관람하기, 여행, 자전거, 하이킹, 걷기, 등산 등의 간단한 운동하기, 사진 찍기 등의 취미생활과 같이 집을 벗어나 적극적으로 수행하는 나홀로 집밖 여가를 주로 다루고 있다. 그러나 표 3-6을 보면, 이러한 나홀로 집밖 여가는 전체집단의 경우 총 35분으로 전체 여가 시간 중 9.6% 밖에 되지 않는 상대적으로 낮은 비율만을 점하고 있었다.

연령 면에서도 나홀로 집밖 여가는 선행연구에서 주로 다룬 20~30대 청년세대보다 60대 이상의 노년층에서 더 많은 시간과 비율을 점하는 행위였다. 20~30대는 10대와 함께 낮은 수준의 집밖 여가 시간을 보내고 있었으며, 60대 이상의 경우는 1인 가구, 남성과 유사하게 긴 시간인 43분을 매일 나홀로 집밖에서 보내고 있었다.

성별 측면에서는 앞서와 동일하게 남성이 여성보다 더 많은 시간을 나홀로 집밖에서 보내고 있었으며, 가구원에 관해서도 1인 가구가 다인 가구보다 더 많은 시간을 혼자 집밖 여가로 보냈다. 시간량과 시간비율은 집안 여가보다 적은 수준이었지만, 나홀로 집밖 여가의 전체 집단 평균에 비하면 남성이 1.27배, 1인 가구가 1.30배로 높은 수준의 시간을 사용하였다.

다만 소득에 관해서는 앞과는 큰 차이를 보였는데, 나홀로 집안 여가에서의 경향과는 달리 나홀로 집밖 여가는 나홀로 여가에서 약하게 나타났던 비선형의 경향이 더욱 두드러지게 표현되었다. 저소득에서는 40분, 중소득에서 33분, 고소득 36분으로, 중소득에서 가장 낮고 저소득과 고소득이 함께 높은 값을 보였다. 비율 측면에서는 9.4%에서 9.7%까지 거의 비슷한 비율을 보였고 ANOVA를 통한 통계검정 결과 집단 간 차이는 없는 것으로 나타났다. 그러나 시간비율 면에서도 경향은 시간량과

[표 3-6] 일일 나홀로 집밖 여가의 시간량 및 시간비율 배분

구분		나홀로 집밖 여가		
		시간량(시분)	시간비율	전체대비(배)
전체집단		0:35	9.6%	-
연령	10대	0:25	7.8%	0.71
	20-30대	0:28	8.1%	0.79
	40-50대	0:36	10.3%	1.04
	60대 이상	0:43	10.3%	1.23
	ANOVA	34.4***	F=15.8***	
성별	남성	0:44	11.3%	1.27
	여성	0:26	8.0%	0.76
	t-test	14.7***	t=10.3***	
가구원	1인 가구	0:45	11.8%	1.30
	다인 가구	0:33	9.3%	0.96
	t-test	6.1***	t=5.2***	
가구 소득	저소득	0:40	9.7%	1.09
	중소득	0:33	9.4%	0.90
	고소득	0:36	9.5%	0.98
	ANOVA	3.5**	F=0.3	

비슷하였고 이는 동일한 나홀로 여가일지라도 집을 나서서 활동적으로 시간을 보내기 위해서는 일부 소득측면에서 안정적인 환경이 필요할 수 있음을 보여준다. 또한 나홀로 여가 안에서도 소득에 따른 양극화 경향의 가능성을 의미하여 나홀로 여가를 모두 똑같은 것으로 다루면 안 된다는 근거를 마련해준다.

지금까지 나홀로 여가와 집안, 집밖 여가 안에서의 계층별 시간배분을 살펴보았다. 이를 종합해보면 특히 나홀로 여가 안에서도 집안과 집밖이라는 장소에 따라 주요 연령집단, 소득집단이 서로 다르게 나타났다. 소극적 활동인 집안 여가는 10대와 60대 이상, 저소득층이 중심이었다면, 상대적으로 적극적인 집밖 여가는 주로 60대 이상, 일부 고소득층의 경향도 보였다. 또한 예상 외로 남성에게서 상당히 높은 수준의 나홀로 여가 경향이 나타났으며, 1인 가구 역시 나홀로 여가의 주된 계층이었다.

또 다른 주요 결과로는 나홀로 여가, 집안 여가, 집밖 여가를 모두 종합해 볼 때, 가장 높은 시간대가 1인 가구에서 나타났으며 다음으로 연령 중 10대 또는 60대 이상, 그리고 남성, 저소득층 순으로 높은 시간량과 비율을 보이고 있었다. 그러나 단순 기초통계를 통한 분석은 다음과 같은 측면에서 한계를 지니고 있다. 첫 번째는 요인 내 집단 간 차이를 반영하지 못한다는 점이다. 예를 들어 나홀로 집밖 여가 중 시간량은 1인 가구의 45분에서 가장 높게 나타나지만 1인 가구와 다인 가구의 시간 차이가 고작 12분이라면, 60대 이상과 10대 사이의 시간 차이는 18분으로 더 크게 벌어진다. 이러한 차이를 반영할 때 더욱 정확한 요인간의 비교가 가능할 것이다. 두 번째는 변수 간 통제가 부족하다는 점이다. 여기서는 단순히 집단을 연령, 성별, 가구원, 소득에 따른 집단으로 나누고 그 평균을 계산했기 때문에 상호 간 영향을 배제하고 있다. 따라서 회귀분석을 통해 서로의 영향력을 통제할 필요가 있으며, 각각의 요인이 동시에 상호 관련하여 영향을 미치는 경우를 파악하기 위하여 다양한 형태의 상호작용항 변수를 투입해볼 필요도 있다.

또한 본 절에서는 시간량과 시간비율이라는 두 가지 지표를 동시에 사용했지만, 논의의 일관성을 위해서 앞으로의 분석의 단위는 시간량으로 통일하도록 한다. 시간량은 하루 24시간 중 몇 분을 해당 여가로 보냈는지로 측정되며, 회귀분석의 계수를 분석하는데 있어서 해석의 용이성을 지니기 때문에 다음 절에서는 시간량을 주된 지표로 사용한다.

제3절 나홀로 여가 시간의 영향요인

1. 일일 나홀로 여가 시간량의 영향요인

다음으로 나홀로 여가에 영향을 미치는 변수들을 서로 통제하며 영향력을 비교하기 위하여 나홀로 여가 시간량의 영향요인에 관한 회귀분석을 실시한다. 여기에서 투입하는 변수들은 앞서 기초통계에서 다루었던

것과 같이 연령, 성별, 가구원, 소득에 따른 인구통계학적 변수 외에도 도시, 주거, 직업, 건강에 관한 통제변수들, 그리고 연령, 성별, 가구원, 소득에 관련된 상호작용항을 포함한다. 이는 회귀분석의 결과 10대일수록 나홀로 여가 시간량이 높고, 남성일수록 시간량이 높아진다고 했을 때, 10대이자 남성인 집단의 경우 그러한 경향이 가중되어 나타나는지 확인하기 위함이다.

따라서 그림 3-1과 같이 상호작용항 변수를 구성하였다. 상호작용항은 4가지 변수의 조합으로 나타날 수 있으며, 효율적으로 계층적 특성을 파악하기 위하여 이론적 고찰과 기초통계에서 주요한 계층으로 판별되었던 집단들을 중심으로 변수를 구성하도록 한다. 해당 계층은 연령의 경우 10대와 60대 이상이며, 성별은 남성, 가구원은 1인 가구를 중심으로 한다. 다만 본래 자료의 구성이 연속형으로 되어 있던 소득변수(단위 : 월 평균 백만원)와 연령변수(단위 : 만 나이)는 상호작용항 뿐만 아니라 전체변수 중 상황에 따라 연속형 변수형태를 그대로 사용하여 각 자료에 담겨있는 내용을 최대한 살릴 수 있도록 하였다.



[그림 3-1] 회귀분석 상호작용항의 구성

여기서 최종적으로 사용한 변수는 크게 두 가지 카테고리에 해당하는 데, 첫 번째는 본 연구에서 중요하게 다루고 있는 변수인 연령과 성별의 상호작용항으로서, 10대 * 남성과 60대 이상 * 남성의 변수를 채택하였다. 두 번째는 기존 연구에서 주로 집중해왔던 소득에 대한 변수이다. 이를 보다 세부적으로 분석하기 위하여, 먼저 기초통계에서 가장 높은 수준의 값을 보였던 1인 가구와 소득의 상호작용항, 그리고 두 번째로 높은 수준이자 연령 측면에서도 가장 경제적 취약계층으로 작용할 수 있는 60대 이상에 주목하여 60대 이상의 소득에 대한 상호작용항 변수도 추가하였다.

최종적으로 위의 변수들을 투입하여 나홀로 여가의 영향요인에 관한 회귀분석을 실시하였다. 결과는 표 3-7과 같다. 분석에 사용한 종속변수는 일일 나홀로 여가 시간량이며, 결과적으로 소득 * 60대 이상을 제외한 모든 변수가 10% 수준 이내에서 통계적으로 유의한 것으로 분석되었고, R^2 은 14% 수준에서 나타났다.

[표 3-7] 일일 나홀로 여가 시간량의 영향요인 회귀분석

구분		Coef.	p	Beta
연령	연령	-4.0	***	-0.481
	연령 제곱	0.0	***	0.529
성별	남성 = 1	65.8	***	0.220
가구원	1인 가구 = 1	80.9	***	0.172
소득	가구소득	1.6	*	0.022
연령*성별 상호작용항	10대*남성	27.0	***	0.033
	60대 이상*남성	23.8	***	0.051
소득 상호작용항	소득*1인 가구	-5.7	*	-0.024
	소득*60대 이상	2.1		0.019
도시	동부 = 1	36.1	***	0.088
주거	아파트 =1	-13.3	***	-0.044
직업	무직 = 1	49.8	***	0.155
건강	건강양호 = 1	-57.0	***	-0.047
상수항		212.4	***	
$R^2=0.14$				

여기서 가장 주목해야할 부분은 표준화 회귀계수인 Beta값이다. 이는 종속변수에 대한 독립변수의 영향력을 독립변수의 단위에 상관없이 비교 분석할 수 있는 지표이다. 본 분석에서 가장 높은 Beta값은 연령 제곱과 연령변수에서 나타났으며, 다음으로 성별, 가구원 순으로 영향을 미쳤고 소득이 가장 낮게 영향을 미치는 것으로 드러났다. 변수통제의 결과, 기초통계에서 파악했던 가구원, 연령, 성별, 소득 순의 순위와는 전혀 다른 결과값이 나타났다.

가장 높은 영향력을 지닌 것으로 나타난 연령변수는 제곱항에서 (+)의 값을 가져 기초통계에서 분석했던 것과 동일하게 아래로 볼록한 형태 (U)의 결과를 확인할 수 있다. 이때 가장 적은 여가 시간을 갖는 극점은 45세로 계산되어 가장 높은 수준의 연령집단은 양 극단인 10대와 60대 이상으로 볼 수 있다.

다음으로 성별에 관한 결과를 살펴보면 여성에 비해 남성일수록 더 많은 시간동안 나홀로 여가를 보내는 것을 알 수 있다. 여성에 비해 남성이 65.8분, 즉 1시간 6분가량 더 많은 나홀로 여가 시간을 가지고 있었다. 이는 남성에 관련된 상호작용항인 10대 남성 변수와 60대 이상 남성 변수를 보아도 같은 경향을 확인할 수 있다. 참조집단인 나머지 집단에 비하여 10대 남성과 60대 이상 남성은 각각 27분과 23.8분 높은 수준의 나홀로 여가 시간을 보냈다. 이를 통해 기존에 남성들 삶의 대부분을 차지해오던 공식적인 네트워크가 여성들의 비공식적 네트워크에 비해 더욱 약화되었을 것이라는 예측을 해볼 수 있다.

가구원에서는 1인 가구일수록 더 많은 나홀로 시간을 갖는다는 의미인 (+)의 관계가 나타났다. 이는 함께 일상을 보낼 가족으로서 동거인이 없을 때 혼자 여가 시간이 늘어남을 뜻한다. 즉 여가 동반인은 사회적으로 특별한 만남을 가지는 인간관계의 유형보다 집에서 일상을 공유하는 관계에서 더 영향을 많이 끼치는 것으로 볼 수 있다.

마지막 소득계층은 (+)값으로 유의하게 나타났다. 의외로 고소득층일수록 나홀로 여가의 시간이 늘어나는 것이다. 하지만 beta값 측면에서 영향력은 4가지 주요변수 중 가장 낮은 수준으로 나타났다. 또한 상호작용

을 통해서도 정반대의 경향도 나타났다. 60대의 소득은 (+)부호가 나타났지만 통계적으로 유의하지 않았으며, 1인 가구의 소득은 반대로 (-)부호였지만 통계적으로 유의한 값으로 나타났다. 다시 말해 1인 가구는 저소득 계층일수록 더 많은 나홀로 여가 시간을 갖는다. 소득계층 안에서 저소득과 고소득의 양방향의 결과가 함께 공존한다고 볼 수 있다.

지역 측면에서 비도시의 경우 마을을 중심으로 한 전통적 공동체가 활발할 수 있으며, 아파트에는 단지 안에 사전에 계획된 커뮤니티 시설이 존재하는데 이를 통한 여가 인프라의 차이가 나홀로 여가 시간에 함께 영향을 미칠 수 있다. 본 분석은 이러한 지역적 요건을 통제된 상태에서 나온 결과이기 때문에 더욱 의미가 있다. 지역 측면의 결과는 예상과 유사하게 전통적 공동체가 사라진 도시에 거주할수록, 주거지 주변 여가 인프라가 부족한 비아파트에 거주할수록 나홀로 여가의 시간량이 높게 나타났다. 또한 직업은 무직으로 노동 등에 따른 시간적 제약이 없을 때 더 많은 시간의 나홀로 여가를 보냈으며, 몸이 불편하기 때문에 어쩔 수 없이 나홀로 여가 수준에 영향을 미칠 수 있는 변수인 건강 수준을 통제했을 때, 건강상태는 불편할수록 나홀로 여가의 시간이 높아졌다.

종합하면 회귀분석의 결과, 선행연구의 경향과는 달리 나홀로 여가에 있어서 연령과 성별의 영향력이 가구원과 소득의 그것보다 더 높다는 것을 알 수 있었다. 연령 면에서는 10대, 60대 이상일수록, 그리고 성별 면에서는 남성일수록 더 높은 나홀로 시간을 가졌다. 이에 관련한 상호작용항인 10대 남성과 60대 이상 남성에서도 높은 값이 나타나 이들을 나홀로 여가의 주요한 계층으로 판단할 수 있었다.

그간 학계에서 가장 많은 연구가 진행되어 온 소득 측면은 가장 영향력이 적었다. 전체 소득 측면에서는 미미하나마 고소득일수록 나홀로 여가의 경향이 나타났지만, 1인 가구를 중심으로 오히려 반대로 저소득일 때 나홀로 여가 시간을 더 많이 가졌다.

앞서 나홀로 여가의 시간배분 기초통계의 결과와 마찬가지로, 연령과 소득측면에서 저연령과 고연령, 그리고 저소득과 고소득의 결과가 혼재되어 나타나는데 이는 집안과 집밖 여가의 특색이 섞여있기 때문일 수

있다. 따라서 이를 장소별로 분리해 볼 필요가 있다.

2. 일일 나홀로 집안 여가 시간량의 영향요인

여기서는 나홀로 집안 여가 시간의 영향요인을 살펴본다. 종속변수는 일일 나홀로 집안 여가 시간량이며, 표 3-8의 결과를 보면 R^2 은 12% 수준이고, 표준화 회귀계수 Beta값에 따른 영향력 순위는 나홀로 여가에 관한 회귀분석의 결과와 동일하게 연령 > 성별 > 가구원 > 소득 순으로 나타났다. 여기서는 연령과 연령제곱 변수의 beta값이 0.580와 0.607로 매우 높게 나타나고 있으며, 나머지 변수들의 경우 앞의 분석과 거의 유사한 수준이다.

연령의 경우, 연령과 연령제곱 변수가 모두 유의하며 연령제곱이 (+)부호를 가져 아래로 볼록한 형태(U)의 결과를 보이며, 앞서 분석한 나홀로

[표 3-8] 일일 나홀로 집안 여가 시간량의 영향요인 회귀분석

구분		Coef.	p	Beta
연령	연령	-4.3	***	-0.580
	연령 제곱	0.0	***	0.607
성별	남성 = 1	47.2	***	0.177
가구원	1인 가구 = 1	69.6	***	0.165
소득	가구소득	0.4		0.006
연령*성별 상호작용항	10대*남성	31.3	***	0.043
	60대 이상*남성	15.3	***	0.037
소득 상호작용항	소득*1인 가구	-7.0	**	-0.033
	소득*60대 이상	1.6		0.016
도시	동부 = 1	27.0	***	0.074
주거	아파트 =1	-9.0	***	-0.034
직업	무직 = 1	41.1	***	0.143
건강	건강양호 = 1	-70.4	***	-0.065
상수항		226.4	***	
$R^2=0.12$				

여가의 경우와 마찬가지로 10대와 60대 이상 모두 높은 경향을 볼 수 있다. 그러나 극점의 경우 47세에서 나타나, 앞에서의 분석보다 약간 저연령, 즉 10대 쪽으로 기울기가 더 급한 것을 볼 수 있다. 이는 10대와 60대 이상에 관한 각각의 상호작용항을 보아도 알 수 있는데, 10대 남성 변수의 beta값은 0.043이며 계수는 31.3으로 매우 유의한 값을 보였지만 60대 이상의 상호작용항은 남성과 소득 변수 중 남성 변수만 유의하게 나타났고 beta값도 0.039, 계수값은 15.3으로 더 낮아, 10대가 조금 더 중요한 계층으로 작용하고 있었다.

성별은 역시 (+)부호로 남성일수록 집안에서 나홀로 여가 시간을 더 많이 보내는 것으로 나타났다. 이를 통해 남성들이 여가동반자와 여가활동 공간 모두 가장 소극적인 형태인 나홀로 집안 여가를 많이 보내고 있음을 알 수 있으며, 더 이상 남성들의 성향이 전통적인 통념과 같이 여성들보다 더욱 외향적이며 적극적이라고 규정하기 어렵고 할 수 있다. 성별에 관련된 상호작용들을 살펴보면, 나홀로 여가와 마찬가지로 10대 남성과 60대 이상 남성 모두 (+)로 유의한 것을 알 수 있다.

가구원도 앞의 분석과 마찬가지로 (+)로 유의한 값을 나타냈다. 동거인이 없는 1인 가구일수록 홀로 집안에서 여가 시간을 많이 보낸다는 것이다. 이 부분은 앞서 기초통계에서 가장 높은 수준으로 나타났었는데, 회귀분석을 통해 변수 상호 간의 영향력이 통제된 상황에서는 세 번째 수준으로 비교적 낮게 드러났다.

소득에서도 결과는 전체적으로 (+)부호의 값이 나타났지만 통계적으로는 전혀 유의하지 않았다. 여기서도 60대 이상의 소득은 (+)이지만 유의하지 않았고, 1인 가구의 소득은 (-)로 매우 유의하였다. 사실상 나홀로 집안 여가에서 고소득의 경향은 거의 없는 것으로 보아도 무방하며, 소득측면의 구분에서는 저소득 1인 가구만이 나홀로 집안 여가를 많이 보내고 있음을 알 수 있다.

통제변수인 지역은 도시일수록, 비아파트일수록 나홀로 집안 여가를 많이 하는 것으로 보여졌고, 직업이 없어서 시간이 남을수록, 그리고 건강은 불편할수록 나홀로 여가 시간을 많이 보냈다.

결과적으로 연령과 성별이 각각 높은 영향력을 갖는 것은 나홀로 여가 전체와 동일하였으며, 10대, 60대 이상의 연령일수록, 남성일수록 나홀로 집안 여가를 많이 가졌다. 특히 나홀로 여가가 동시에 가지고 있었던 연령, 소득 측면에서 양면적 특성 중 여기서는 10대 남성과 저소득층의 경향이 더 높게 나타났다. 뿐만 아니라 홀로 거주하는 1인 가구 중 저소득에서 나홀로 집안 여가 시간량이 높게 나타나 나홀로 여가의 사회경제적 측면의 요인들은 나홀로 집안 여가에서 더욱 주요하게 이어지고 있었다.

3. 일일 나홀로 집밖 여가 시간량의 영향요인

나홀로 집밖 여가에도 동일한 형태의 독립변수를 투입하여 영향력을 비교해보았다. 종속변수는 일일 나홀로 집밖 여가 시간량이다. 표 3-9에서 beta값에 따른 영향력 수준은 앞에서의 분석들과는 달리 약간의 변화가 있었다. 우선 연령에 따른 영향력이 높은 편인 것은 동일하였으나, 네 가지 변수 중 가장 높은 값은 연령이 아닌 성별에서 나타났으며 소득은 여전히 마지막으로 가장 낮은 영향력을 보였다. 연령과 성별의 beta값이 높은 것과 함께, 상호작용항 중 60대 이상 남성의 값도 가구원, 소득 보다 더 높은 것으로 나타났다.

연령에 관한 두 가지 변수 중 제곱항은 통계적으로 유의하지 않게 나타났다. 따라서 앞의 두 분석과는 다르게 나홀로 집밖 여가는 연령에 관하여 1차 함수의 형태를 띠고 있었다. 결과는 연령이 높을수록, 즉 60대 이상 집단일수록 나홀로 집밖 여가 시간량이 많음을 의미했다. 이는 적극적 여가로서 나홀로 집밖 여가 시간을 젊은 20~30대가 가장 많이 가질 것이라는 선행연구의 결과들과는 반대되는 것이다. 연령에 관한 모든 상호작용항 변수 중 유일하게 유의한 값은 60대 이상 남성뿐이었으며 10대 남성의 경우는 beta값이 0.012로 매우 낮게 나타났다.

성별에 대해서는 여전히 남성에게서 더 높은 수준인 (+) 부호가 나타

[표 3-9] 일일 나홀로 집박 여가 시간량의 영향요인 회귀분석

구분		Coef.	p	Beta
연령	연령	0.3	*	0.101
	연령 제곱	-0.0		-0.045
성별	남성 = 1	18.5	***	0.155
가구원	1인 가구 = 1	12.7	***	0.067
소득	가구소득	1.2	***	0.043
연령*성별 상호작용항	10대*남성	-4.1		-0.012
	60대 이상*남성	8.0	***	0.043
소득 상호작용항	소득*1인 가구	0.4		0.004
	소득*60대 이상	0.7		0.017
도시	동부 = 1	9.7	***	0.059
주거	아파트 =1	-4.3	***	-0.036
직업	무직 = 1	8.4	***	0.066
건강	건강양호 = 1	12.8	**	0.026
상수항		-14.4	**	
R ² =0.05				

났다. 남성은 참조집단인 여성에 비하여 매일 약 18.5분 더 많은 나홀로 집박 여가시간을 가지고 있었다. 60대 이상 남성은 (+)부호로 매우 유의할 뿐만 아니라 계수와 beta값 측면에서도 상호작용항 중에서 가장 높은 값을 보였다. 이를 해석하면 60대 이상 남성일 때 그 외의 집단 보다 8분 높은 수준의 나홀로 집박 여가 시간을 가지는 것으로 볼 수 있다. 이는 동일한 60대 이상의 상호작용항 중에서도 소득 구분에 따른 저소득 노인보다 남성노인일 때 더 높은 수준의 나홀로 집박 여가를 행함을 의미한다. 지금까지의 노인복지에서 저소득 노인에 대한 논의가 주를 이루어 왔다면, 위의 결과는 나홀로 집박 여가라는 측면에서 남성노인이라는 계층에 대한 배려 역시도 중요하게 다루어져야 함을 입증한다.

다음으로 가구원에 관해서도 (+)로 유의한 값이 나타나 집박 여가 역시 다인 가구보다 1인 가구에서 주로 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 함께 시간을 보낼 가족이 없을 때, 홀로 집안에서 소극적으로 시간을 보내기도 하지만 집밖에서도 홀로 시간을 보내는 시간도 적지 않음을 알

수 있다.

소득 측면에서는 (+)의 부호, 즉 고소득일수록 나홀로 집박 여가를 더 많이 하는 것으로 나타났으며 통계적으로도 매우 유의한 결과였다. 상호 작용항 중에서도 60대 이상, 1인 가구 모두 소득이 유의하지는 않았지만 (+)의 부호를 보였다. beta값 역시 낮게 나타나 영향력은 높지 않았지만, 나홀로 여가 전체에서 나타났던 한 고소득일수록 나홀로 여가 수준이 높아졌던 경향이 나홀로 집박 여가로 이어졌음을 확인할 수 있었다.

나홀로 집박 여가에 관한 회귀분석에서 통제변수 중 지역에 관한 변수들의 결과는 앞과 대체로 유사하였다. 도시 지역일 때, 비아파트에 거주할 때 더 많은 시간을 나홀로 집박 여가로 보냈다. 직업 면에서는 무직일 때를 의미하는 (+)가 나타났으며 통계적으로 유의한 결과를 보였다. 건강에 관해서는 앞과 달리 (+)값, 즉 건강이 양호할수록 집박 여가를 많이 하는 것으로 나타났으며 이 역시도 통계적으로 매우 유의한 결과를 보였다.

요약 정리하면, 나홀로 집박 여가는 60대 이상일수록, 남성일수록, 특히 남성 노인에게서 주로 나타나고 있는 여가행태이며 이는 나홀로 집안 여가와 달리 소득 측면에서 (+)의 유의한 결과가 나타나, 여가비용이 염려되는 저소득만이 나홀로 여가 시간을 많이 보내고 있다고 보기는 어려웠다.

제4절 소결

나홀로 여가의 시간에 대한 분석 결과를 종합해보면, 영향요인별로 특징을 포착할 수 있었다. 먼저 본 연구의 이론적 고찰에서부터 중요한 의미를 담고 있었던 연령, 성별 변수에 대해서는 회귀분석의 영향력이 매우 높게 나타났다. 특히 연령 측면에서 10대는 의무 시간이 길고 여가 시간이 상대적으로 부족한 특징을 가지고 있었으며, 60대 이상일수록 은퇴 이후 의무 시간이 줄면서 여가 시간이 많아짐을 발견할 수 있었다.

이에 따라 기존 연구에서 나홀로 여가의 주요계층으로 여겨졌던 20~30대 보다 10대와 60대 이상이 훨씬 더 긴 시간을 나홀로 보내고 있음을 파악하였다. 또한 성별 측면에서는 여성보다 남성일수록 더 긴 시간을 나홀로 보내고 있었고, 집밖은 물론 집안에서도 나홀로 여가시간을 더 많이 가짐을 발견하였다. 또한 이들 연령과 성별의 상호작용항 역시도 중요하게 작용하여 10대 남성과 60대 이상의 남성 역시 나홀로 여가의 중요한 계층이었는데, 특히 10대 남성은 집안 여가, 60대 이상 남성은 집밖 여가에 시간을 많이 보내고 있었다. 그러나 10대의 적은 여가 시간과 60대 이상의 상대적으로 많은 여가 시간은 동일 코호트에 속해 같은 문제를 직면하고 있는 10대와 60대 이상의 여성에게서도 마찬가지로 벌어지고 있는 상황인데, 왜 남성을 중심으로 이러한 나홀로 여가의 경향이 강하게 나타나고 있는 것일지, 그리고 그 외 20~50대의 계층은 어떠한 여가생활을 보내고 있는지에 대한 추가적인 분석이 필요하다고 여겨졌다.

또한 기존의 연구에서 중요한 변수로 여겨졌던 가구원과 소득의 경우 영향력이 매우 낮은 편이었다. 가구원은 기초통계 결과에서는 1인 가구가 가장 높은 평균 나홀로 여가시간을 가지는 것으로 나타났으나, 모든 변수들을 함께 고려한 회귀분석의 결과에서 1인 가구의 영향력은 상대적으로 낮게 나타났다. 소득은 여가의 장소마다 서로 다른 결과를 보였는데, 나홀로 집안 여가는 1인 가구를 중심으로 한 저소득에게서 주로 나타나 상대적으로 우리 사회에서 경제적 배려가 필요한 계층들의 여가 형태임을 확인할 수 있었다. 나홀로 집밖 여가는 상대적으로 고소득층에서 나타나고 있는 여가였으며, 집밖에서 이루어지는 여가는 비교적 경제적 뒷받침이 필요한 형태임이라고 여겨졌다. 그러나 이러한 결과는 여러 종류의 활동들이 함께 혼합된 것이기 때문에 이에 대한 보다 세분화된 분석이 요구되었다. 따라서 다음 제4장에서는 나홀로 여가를 활동종류별로 구분하여 집단별로 어떠한 활동을 더 많이 하고 있는지, 그 중 주요 활동은 어떠한 특성을 지니는지 분석하고자 한다.

제4장 나홀로 여가 활동 특성

제1절 나홀로 여가 활동종류의 정의

본 장에서는 나홀로 여가에 대한 심층적인 분석을 위하여 나홀로 여가를 장소에 따른 집안, 집밖 여가의 수준을 넘어서 세부적인 활동종류별로 분석해 본다. 나홀로 여가의 계층별 특성을 정확하게 알아보기 위해서는 서로 다른 성격을 갖는 세부 활동을 구분하여 그 의미를 정확히 할 필요가 있다. 본 절에서는 나홀로 여가와 관련하여 8가지의 활동종류를 구분하였으며, 이와 함께 동반 여가에 해당하는 종교봉사 활동에 대한 정의를 함께 추가하였다.

표 4-1의 내용과 같이, 주로 집안에서 일어나는 활동에는 인터넷·게임, TV 시청, 독서 및 신문 읽기, 음악 및 라디오 청취가 존재한다. 인터넷·게임에는 인터넷 정보검색, 컴퓨터·모바일 게임, 온라인으로 상품 및 서비스 쇼핑하기 등이 포함되었다. 박지남·천혜정(2012)은 특히 청년세대들이 어릴 때부터 개인화기기에 익숙하며 혼자 보내는 여가 시간 중 인터넷을 사용하며 보내는 경우가 많다고 소개하고 있으나 혼자하는 인터넷·게임을 별개의 여가행위로 주목하지는 않았다. TV 시청은 TV, DMB, IPTV, 위성방송 등 실시간 방송보기, DVD 등을 통한 비디오 보기를 대상으로 구분하였으며, 비디오를 통한 학습은 포함하지 않았다. TV 시청은 Putnam(2000: 216-246), 김문겸(1993: 284) 등 여러 문헌에서 오랫동안 나홀로 여가의 한 형태로 지목되어 왔다. 또한 TV 시청은 현대에 와서 모든 계층에게 해당되는 가장 보편적 형태의 여가로서 단순 휴식과도 거의 같은 의미를 지니고 있다. 다음으로 독서와 신문 읽기에서는 책, 만화책, 신문, 잡지 등을 읽는 행위를 다루었다. 여기에는 e-book, 스마트 기기를 통한 책 읽기가 포함되었으며, 인터넷 신문보기와 교과서 참고서 보기는 포함되지 않았다. 김주연·최영래(2015)에서는 20대인 심층면담 응답자들 중 혼자 독서를 하는 케이스를 포함시킨 바

[표 4-1] 나홀로 여가 활동종류별 내용

활동종류	분류 내용
인터넷 · 게임	인터넷 정보검색, 컴퓨터·모바일 게임, 온라인으로 상품 및 서비스 쇼핑 등
TV	TV, DMB, IPTV, 위성방송 등 실시간 방송보기, DVD 등을 통한 비디오 보기(비디오를 통한 학습은 불포함)
독서 신문	책, 만화책,신문, 잡지 등 읽기(스마트 기기를 통한 책읽기 포함, 인터넷 신문보기 불포함, 교과서 참고서 보기 불포함)
음악 라디오	라디오, 오디오 듣기(일부 인터넷 라디오 방송 듣기 포함, CD, MP3 등을 통한 음악 듣기 포함)
걷기산책등산	걷기 산책 등산 등 무비용으로 실시할 수 있는 간단한 운동(실내 런닝머신 이용이나 이동을 위한 걷기는 제외됨)
그 외 스포츠	달리기, 조깅, 자전거, 인라인, 개인 운동, 구기 운동, 낚시, 사냥 등 (워터파크, 테마파크 놀이기구 타기도 포함)
문화관광쇼핑	영화관, 비디오방, 연극, 콘서트, 미술작품, 박물관 관람, 스포츠 경기관람, 관광, 드라이브, 현장 쇼핑 등
외식(+교제)	집밖에서 먹는 식사, 간식, 음료, 식사 중 음주, 치맥 등 간단한 음주(동반 여가에서는 교제활동 포함)
종교봉사	종교관련 집회, 모임참가, 국가지역행사 참가, 소외계층, 재해주민 등을 위한 자원봉사 ⇨ 동반 여가만

있다. 음악, 라디오 청취에는 인터넷 라디오 방송 듣기와 CD, MP3 등을 통한 음악 듣기를 포함하였다. 라디오 청취 역시 박지남·천혜정(2012)에게서 인터넷 하기와 마찬가지로 별도의 구분 없이 생활 속에서 자연스럽게 이루어지는 혼자 하는 여가 형태로 소개되었다.

주로 집밖에서 이루어지는 나홀로 여가 활동에는 걷기산책등산, 그 외의 스포츠, 문화관광쇼핑, 외식을 들 수 있다. 여기서 걷기산책등산과 그 외의 스포츠를 구분한 것은 걷기 및 산책, 등산은 무비용으로 할 수 있는 간단한 운동으로서 체력이 약한 노인이나 경제적 어려움을 갖는 저소

득층 등 사회적 배려계층에서 특별히 선호될 수 있는 행위이기 때문이다. 박휴경 외(2014)에서도 남성노인의 나홀로 여가를 분석하기 위한 수단으로서 나홀로 산행에 집중한 바 있다. 그 외의 스포츠에는 상대적으로 활동적이고 격렬하며 비용이 많이 들 수 있는 스포츠 활동인 달리기, 조깅, 자전거, 인라인, 개인운동, 구기운동, 낚시, 사냥 등과 워터파크, 테마파크를 방문하여 놀이기구를 타는 행위 등을 모두 포함하였다. 젊은 층의 나홀로 여가를 다룬 박지남·천혜정(2012)과 김주연·최영래(2015)는 걷기산책과 자전거 타기 등의 운동을 모두 대상으로 하고 있었다. 이들의 연구 방식은 대부분 문화관광쇼핑을 하는 행위자들과의 면담이었다. 이를 참고해 본 연구의 문화관광쇼핑 활동에서는 영화관, 비디오방, 연극, 콘서트, 미술작품, 박물관 관람, 스포츠 경기관람, 관광, 드라이브, 쇼핑 등에 관한 나홀로 여가를 다루었다. 마지막 활동은 외식하기로 최근에 가장 큰 이슈가 되고 있는 ‘혼밥(혼자 밥 먹기)’, ‘혼술(혼자 술 마시기)’에 관한 항목이다. 일반적으로 동반 여가에서 식사, 간식, 음주를 포함한 외식은 교제행위와 함께 이루어지는 경우가 많기 때문에, 동반 여가에서는 교제외식을, 나홀로 여가에서는 외식하기를 대상으로 하여 비교한다.

마지막으로 동반 여가에만 해당하는 활동으로서 종교 활동 및 각종 사회봉사 활동을 함께 구분하여 비교하고자 한다. 여기에는 종교관련 집회, 모임참가와 함께 국가지역행사 참가, 소외계층이나 재해주민 등을 위한 자원봉사를 포함하고 있다.

동반 여가에 관한 구분은 뒤에 나올 나홀로 여가 활동종류의 집단별 분포를 살펴보는 과정에서 나홀로 여가에 대한 비교 대상으로서 동반 여가 활동의 분포 정도를 파악하기 위해 사용하였다.

제2절 나홀로 여가 활동종류의 집단별 분포

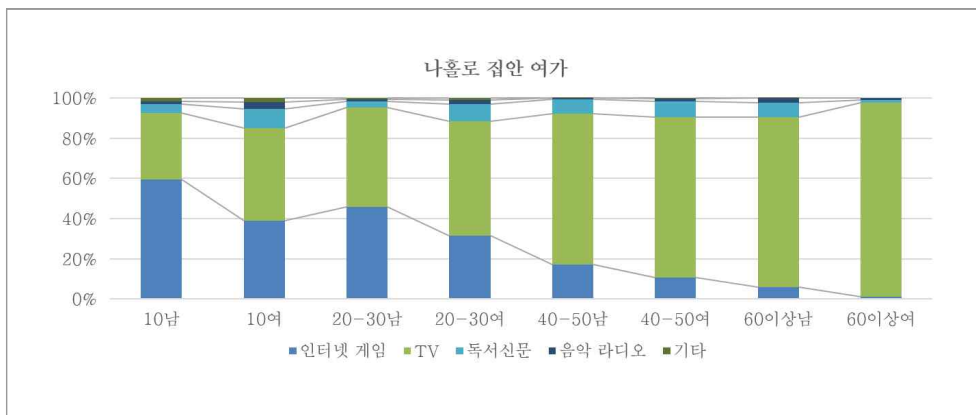
본 절에서는 앞에서 구분한 나홀로 여가 활동이 어떠한 수준으로 분포

하고 있는지 살펴본다. 활동의 분포를 자세히 살펴보기 위하여 제3장에서 구분한 것처럼 장소별로 나홀로 집안 여가, 집밖 여가 안에서 각 세부 활동의 분포를 분석한 뒤, 추가적으로 동반 여가의 활동비율을 비교하였다. 본 절은 최종적으로 계층적 차이를 분석하고자 하는 목적을 가지기 때문에 각 활동의 분포를 집단별로 나누어 비교하였고, 그 구분은 회귀분석 상에서 가장 큰 영향력을 가졌던 요인인 연령과 성별을 중심으로 살펴보았다. 사용한 분석의 단위는 %로 각각의 여가별 활동시간의 비율을 보았다.

1. 나홀로 집안 여가의 집단별 분포

나홀로 집안 여가 중 가장 큰 비율을 차지하고 있는 활동은 거의 모든 집단에서 TV 시청으로 나타났다. 그 만큼 TV 시청은 전반적으로 가장 큰 비중을 차지하는 활동으로 연령, 성별에 상관없이 보편적인 여가활동으로 작용한다.

TV 시청이라는 보편적 행동을 제외한 나머지 여가 활동 중 가장 높은 수준은 인터넷·게임에서 나타났다. 특히 제3장에서 주요한 계층으로 등



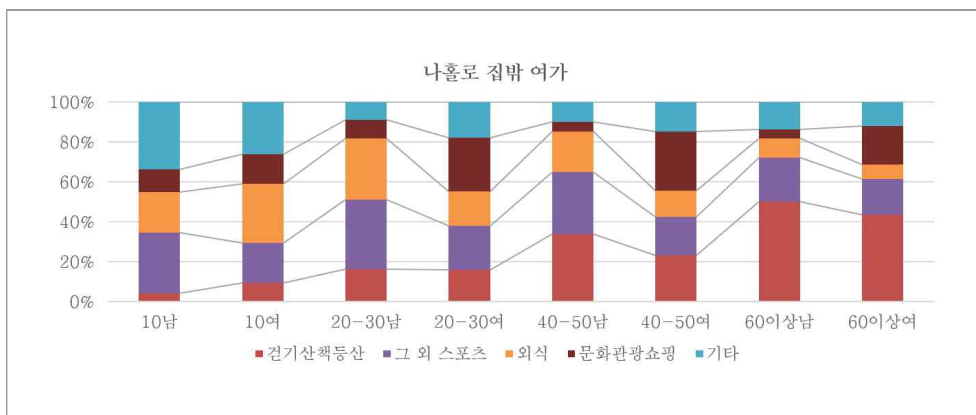
[그림 4-1] 나홀로 집안 여가 활동종류의 분포

장했던 10대 남성들의 나홀로 집안 여가는 상당 부분 인터넷·게임에 편중되어 있었으며, 인터넷·게임 활동은 10대 남성의 나홀로 집안 여가 중의 59.5%에 해당하였다. 인터넷·게임에 대한 비율은 각 연령대 특히 젊은 층의 남성에게서 더 높게 나타났다. 독서 신문, 음악 라디오를 비롯한 기타 행위는 각 집단별로 5% 이내의 적은 수준으로 드러났다.

2. 나홀로 집밖 여가의 집단별 분포

두 번째로 나홀로 집밖 여가의 분포를 보면, 각 집단별로 집안 여가에 비해 비교적 고른 활동 분포를 확인할 수 있다. 그 중 특징적으로 편중된 값을 보이는 활동은 걷기산책등산이었는데, 60대 이상의 남성에게서 가장 높은 수준으로 나타났다. 60대 이상 남성의 걷기산책등산은 나홀로 집밖 여가 활동 중 50.2%의 과반수가 넘는 긴 시간에 해당하였다.

상대적으로 60대 이상 여성을 비롯한 모든 연령대의 여성들은 해당 연령의 남성들에 비하여 혼자서 보내는 여가시간일지라도 특히 문화관광쇼핑에 상당히 높은 비중을 보였다.



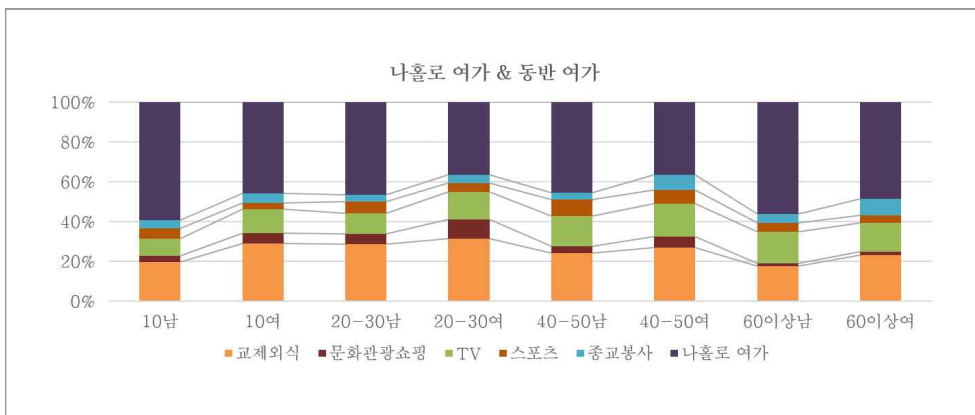
[그림 4-2] 나홀로 집밖 여가 활동종류의 분포

3. 나홀로 여가와 동반 여가의 집단별 분포

마지막으로 나홀로 여가 활동과 함께 동반 여가 활동에서의 분포 수준을 가늠해보고자 하였다. 여기서는 나홀로 여가와 동반 여가의 관계를 보기 위하여 비율의 분포 값을 전체 여가 시간으로 하였으며, 동반 여가의 세부 활동 외에도 나홀로 여가를 짝은 보라색으로 함께 표시하였다.

동반 여가는 동일 연령대의 남성보다 여성에게서 더 높은 비율로 나타났다. 여성들은 나홀로 여가에서와 비슷하게 문화관광쇼핑, 그리고 교제외식에서 더 높은 값을 보였는데, 가장 높은 수준인 20~30대 여성의 경우, 교제외식과 문화관광쇼핑을 합친 값이 동반 여가 중에서 60.8%라는 높은 수준에 해당되었다. 또 다른 특별한 경향으로서 60대 이상 여성의 경우, 교제외식과 TV시청에 이은 3번째로 높은 수준이 다른 계층처럼 스포츠나 문화관광쇼핑이 아닌 종교봉사에서 나타났으며, 이들의 종교봉사 활동은 동반 여가 중에서 15.6%에 해당하였다.

이처럼 여성들은 남성들과는 달리, 비교적 어린 나이부터 사회적 관계를 원만히 유지하였으며, 노년기에 접어들면 종교 및 봉사활동 등 사회적으로 의미 있는 생활을 하게 되었다. 이 점에서 남성과 여성의 여가생활의 차이점을 찾아볼 수 있었다.



[그림 4-3] 나홀로 여가와 동반 여가 활동종류의 분포

최종적으로 나홀로 여가의 활동 중 나홀로 집안 여가에 관해서는 10대 남성을 중심으로 인터넷·게임 활동을 분석하도록 하며, 나홀로 집밖 여가는 60대 이상 남성에게 집중하여 걷기산책등산을 주로 살펴보고자 한다.

제3절 나홀로 인터넷·게임 활동의 특성

1. 나홀로 인터넷·게임 시간의 배분

인터넷 서칭과 컴퓨터, 스마트폰을 활용한 게임 등은 현대사회의 대표적인 나홀로 여가 활동이다. 각자 자신만의 스마트 기기를 통해 인터넷에 접속하는 형태이기 때문에 타인과 직접 만나서 함께 하기보다 가상세계에 접속한 후 그 안에서의 만남을 가지기 마련이다. 인터넷 상의 네트워크를 통해 실시간으로 사람들과 대화를 하고 사람들이 남겨놓은 글을 통해 정보를 얻을 수 있지만, 정서적 측면에서 이러한 만남은 실제 대면 접촉을 통한 만남과는 큰 차이를 보인다. 특히 나홀로 인터넷·게임의 주요계층으로서 자라나는 청소년들에게 큰 영향을 미치고 있음을 경계할 필요가 있다.

나홀로 인터넷·게임을 주로 하고 있는 계층들을 정확히 구분하기 위하여 우선 기초통계를 통해 일일 나홀로 인터넷·게임의 시간량과 시간비율을 살펴보았다. 표 4-2를 보면 전체집단에서 일일 평균 총 27분의 시간을 사용하였다. 이는 총 여가 시간 중 시간비율로 보면 6.4%에 해당하는 미미한 수준이었다.

그러나 연령별 구분에서 특히 10대의 경우 나홀로 인터넷·게임 시간은 총 1시간 27분에 해당하는 긴 시간으로 총 여가 시간 중 비중 역시 21.1%로 높아졌다. 이를 전체집단의 시간비율과 비교해보면 3.29배에 달하는 매우 높은 수준이었다. 이 값은 두 번째로 높은 수준의 시간과 비율을 갖는 20~30대의 48분, 11.7%에 대해서도 약 2배에 가까운 수준이었으며, 장소별로 구분했던 나홀로 집안 여가에서 10대의 전체대비 비

[표 4-2] 나홀로 인터넷·게임의 시간량 및 시간비율 배분

구분		나홀로 인터넷·게임		
		시간량(시분)	시간비율	전체대비(배)
전체집단		0:27	6.4%	-
연령	10대	1:27	21.1%	3.29
	20-30대	0:48	11.7%	1.81
	40-50대	0:16	4.0%	0.61
	60대 이상	0:05	1.1%	0.21
	ANOVA	F=543.2***	F=685.7***	
성별	남성	0:39	8.9%	1.46
	여성	0:16	4.2%	0.59
	t-test	t=19.0***	t=17.6***	
연령 * 성별	10대 남성	2:00	27.6%	4.46
	10대 여성	0:49	13.6%	1.81
	20-30대 남성	1:07	15.5%	2.48
	20-30대 여성	0:32	8.4%	1.18
	40-50대 남성	0:23	5.4%	0.84
	40-50대 여성	0:10	2.7%	0.36
	60대 이상 남성	0:11	2.1%	0.39
	60대 이상 여성	0:02	0.4%	0.06
	ANOVA	F=335.4***	F=383.7***	
가구원	1인 가구	0:19	4.5%	0.69
	다인 가구	0:28	6.7%	1.04
	t-test	t=4.8***	t=5.1***	
가구 소득	저소득	0:21	4.8%	0.77
	중소득	0:32	7.7%	1.20
	고소득	0:30	7.6%	1.14
	ANOVA	F=37.2***	F=55.9***	

중인 1.23배와 비교할 때도 2배가 넘었다. 이처럼 10대의 나홀로 집안 여가의 상당부분이 인터넷 서칭과 게임 등의 행위에 집중되어 있다고 볼 수 있다. 그 외의 연령대에게서는 연령이 높아질수록 점차 시간량과 비율이 감소하였다.

성별 측면에서도 남성에 대한 집중현상은 동일하게 나타났다. 남성들은 39분, 전체 여가 중 8.9%를 홀로 인터넷·게임을 하며 보냈으며 이는 전체집단 대비 1.46배에 해당하였다. 이 값은 나홀로 집안 여가의 남성들에게서 나타났던 전체대비 1.15배 보다도 높은 수준이었으나, 10대의 인터넷·게임시간 보다는 집중도가 덜 하였다.

또한 여기서는 연령과 성별의 상호작용을 고려하기 위하여 연령과 성별에 따른 8개의 집단의 인터넷·게임 시간을 비교해 보았다. 10대 남성은 총 2시간에 해당하는 긴 시간을 나홀로 인터넷·게임에 사용하였다. 이는 전체집단 평균 대비 4.46배에 해당하였다. 10대만을 놓고 본 결과보다 훨씬 높은 수준이었다. 20~30대 남성 역시 1시간 7분으로 더 높은 평균값을 보였으며, 각 연령대별 남성들은 여성보다 더 많은 시간을 인터넷·게임에 할애하였다.

다음으로 가구원에 대해서는 지금까지의 결과와는 반대로 1인 가구보다 다인 가구에서 더 높은 수준의 인터넷·게임 시간이 나타났다. 이는 나홀로 인터넷·게임 시간비율에 있어서 가장 높은 영향력을 미치고 있는 집단인 10대가 대부분 부모와 함께 거주하고 있는 다인 가구이기 때문으로 여겨진다.

다음으로 소득부분은 중소득에서 가장 긴 시간인 32분이 나타났으며, 시간량 면에서는 저소득보다 대체로 고소득일수록 많은 시간을 보내는 것으로 보이나 시간량이나 시간비율 측면에서 연령, 성별 등의 주요 요인들보다 차이가 작은 편이었다.

최종적으로 정리하면, 10대 > 남성 > 중소득 > 다인 가구로 갈수록 시간량과 시간비율이 줄어들었으며, 10대 남성 집단에서 상당히 긴 시간을 나홀로 인터넷·게임에 할애하고 있었다.

2. 나홀로 인터넷·게임 시간의 영향요인

위의 결과를 바탕으로 표 4-3과 같이 회귀분석을 통해 변수들을 서로 통제된 상태에서 영향력을 살펴보았다. 연령에 관련해 상호작용항은 10대와 관련된 형태인 10대*남성 변수만을 사용하였다. 여기에서도 연령과 연령제곱 변수의 영향력은 상당히 높은 수준을 보였다. 그 다음으로 성별, 가구원, 소득 순으로 나타났고, 10대 남성에 대한 상호작용항의 영향력 역시 0.102로 성별 다음으로 높았다.

연령변수에 대해서는 연령과 연령제곱 모두 유의했으며, 제곱항의 부호가 (+)로 나타나 아래로 볼록한 형태(U)의 관계가 나타났다. 극점은 74세에서 가장 낮아서 실질적으로 연령은 낮을수록 나홀로 인터넷·게임을 많이 하는 것으로 볼 수 있으며, 10대 집단이 속한 지점에서 특히 기울기가 급하게 높아지는 형태를 나타냈다. 따라서 10대의 경우 20대 이후의 계층보다 훨씬 더 높은 수준으로 나홀로 인터넷·게임에 빠져있음을 알 수 있다.

[표 4-3] 나홀로 인터넷·게임의 영향요인 회귀분석

구분		Coef.	p	Beta
연령	연령	-3.4	***	-1.011
	연령 제곱	0.0	***	0.675
성별	남성 = 1	20.6	***	0.170
가구원	1인 가구 = 1	2.1		0.011
소득	가구소득	-0.1		-0.002
연령*성별	10대*남성	34.0	***	0.102
소득*가구원	소득*1인 가구	-0.5		-0.006
도시	동부 = 1	5.0	***	0.030
주거	아파트 =1	-4.1	***	-0.034
직업	무직 = 1	5.0	***	0.039
건강	양호 = 1	5.1		0.010
상수항		109.1	***	
R ² =0.21				

성별은 역시 남성인 경우 여성보다 더 많은 시간을 사용하는 것으로 볼 수 있으며, 10대 남성은 전체 중 가장 높은 계수값인 34.0를 보여 그 외의 집단에 비해 34분 더 긴 수준의 나홀로 인터넷·게임 시간을 가지고 있었다. 이처럼 남성 집단이 여성에 비해 인터넷·게임에 더 많이 노출되어 있으며, 이는 기존에 스포츠 등 외부활동을 통해 스트레스를 풀어왔던 남성 특유의 활동적, 탐험적 기질이 IT기술의 발전으로 인해 컴퓨터, 스마트폰 속 가상세계에서의 대리만족 형태로 변질되어 왔기 때문임을 추측할 수 있다. 이에 관해서는 추후에 면접조사를 통해 남성들의 심리적 기제에 대한 추가 조사를 진행할 필요가 있겠다.

가구원도 (+)의 부호가 나타나 1인 가구일수록 여가 시간량이 많은 것으로 보였지만 이 값은 통계적으로 유의하지 않아 1인 가구 여부는 크게 영향을 미치지 못하였다. 이는 주된 계층이 10대 청소년으로 대부분이 부모 등 가족과 함께 거주하기 때문으로 보인다. 그러나 전체 방향은 1인 가구일수록 높아져서, 20대 이상의 계층에게서는 10대와는 반대로 1인 가구일수록 나홀로 인터넷·게임을 많이 하고 있을 가능성이 있다.

소득의 영향력은 나홀로 여가, 나홀로 집안 여가와 동일하게 연령, 성별, 가구원보다 낮았다. 소득과 1인 가구의 소득은 모두 (-)의 부호를 보여 낮을수록 더 많이 하는 것으로 볼 수 있으나, 두 가지 변수 모두 통계적으로 유의하지 않았다.

통제변수 측면에서는 도시일수록, 비아파트일수록, 무직일수록, 건강이 양호할수록 높아졌으나 건강 변수는 통계적으로 유의하지 못했다. 이는 인터넷 사용을 위한 인터넷망의 보급이나 인터넷 문화 중심의 개인주의적 분위기가 도시에서 더욱 확산되어 있기 때문이며, 비도시에서는 여전히 공동체를 중심으로 한 사회적 관계가 끈끈하여 가상세계 속 나홀로 여가가 상대적으로 적은 것으로 보인다.

이를 통해 나홀로 인터넷·게임 활동은 청소년일수록, 남성일수록, 그리고 10대 남성을 중심으로 더 높게 이루어지고 있으며, 소득이나 가구원은 그에 비해 미미한 수준의 영향력을 가짐을 알 수 있다. 그러나 통계 데이터만으로는 10대 남성들의 나홀로 인터넷·게임의 직접적인 동

기와 그에 관한 스스로의 평가 등을 파악하기 어렵다. 이 부분은 제5장의 면접조사를 통해 더욱 자세히 다루도록 한다.

제4절 나홀로 걷기산책등산 활동의 특성

1. 나홀로 걷기산책등산 시간의 배분

두 번째 주요 계층인 60대 이상 남성의 경우, 가장 많이 집중되어 있는 나홀로 집밖 여가행위는 걷기산책등산이었다. 걷기산책등산은 사실상 돈이 거의 들지 않는 무비용 여가 행위 중 하나이다. 이러한 관점에서 보면 걷기산책등산은 집밖에 나가서 할 수 있는 행위 중 가장 경제적 부담이 적은 소극적인 행위이며, 상당수의 노인들은 그저 집 앞을 거니는 간단한 산책을 넘어 무료한 시간을 보내기 위해 자택에서 제법 거리가 있는 산과 공원 등을 찾기도 한다(정유선·최막중, 2014).

이 현상에 관한 여가 시간과 그에 따른 주요 계층의 현 실태를 정확하게 파악하기 위해 다음과 같이 통계분석을 실시하였다. 먼저 기초통계에 관해 표 4-4를 보게 되면, 전체집단은 하루 중 혼자 12분가량의 짧은 시간만을 혼자 걷고 산책하고 등산하며 보내고 있었다. 이는 전체 여가 중 2.6%에 해당하는 시간이다.

연령 측면에서 60대 이상은 전체 집단의 약 2배에 해당하는 24분, 5.0%를 홀로 걷기산책등산을 통해 보내고 있었다. 이는 걷기산책등산을 포함하는 상위개념인 나홀로 집밖 여가에서 60대 이상이 기록했던 전체 대비 1.23배보다도 높은 수준이다. 그 외의 계층들은 나이가 어려질수록 점점 적은 시간을 걷기에 활용했으며 심지어 10대의 경우 평균 1분에 머물렀다.

남성들도 전반적으로 여성보다 더 많은 시간을 혼자 걷기에 사용하였다. 16분, 3.2%에 해당하는 시간은 전체집단 대비 1.31배에 달했고, 집밖 여가 중 남성들이 보였던 전체대비 1.27배보다 높게 나타났다.

[표 4-4] 나홀로 걷기산책등산의 시간량 및 시간비율 배분

구분		나홀로 걷기산책등산		
		시간량(시분)	시간비율	전체대비(배)
전체집단		0:12	2.6%	-
연령	10대	0:01	0.4%	0.13
	20-30대	0:04	1.0%	0.33
	40-50대	0:11	2.5%	0.93
	60대 이상	0:24	5.0%	1.99
	ANOVA	F=167.7***	F=146.4***	
성별	남성	0:16	3.2%	1.31
	여성	0:09	2.1%	0.72
	t-test	t=9.8***	t=7.0***	
연령 * 성별	10대 남성	0:01	0.2%	0.08
	10대 여성	0:02	0.7%	0.18
	20-30대 남성	0:05	1.1%	0.39
	20-30대 여성	0:03	0.8%	0.27
	40-50대 남성	0:15	3.2%	1.25
	40-50대 여성	0:08	1.9%	0.63
	60대 이상 남성	0:33	6.4%	2.75
	60대 이상 여성	0:17	3.9%	1.38
	ANOVA	F=100.8***	F=77.7***	
가구원	1인 가구	0:19	4.2%	1.60
	다인 가구	0:11	2.4%	0.92
	t-test	t=7.1***	t=7.0***	
가구 소득	저소득	0:16	3.5%	1.34
	중소득	0:09	2.0%	0.74
	고소득	0:09	2.0%	0.74
	ANOVA	F=47.8***	F=45.6***	

연령과 성별의 상호작용항에 해당하는 집단 구분에서도 60대 이상 남성의 걷기산책등산 시간은 33분에 해당하며 60대 이상 집단보다 높아져 전체집단 대비 2.75배에 달하였다. 다른 연령계층대에서도 대체로 남성들의 걷기산책등산 시간이 높게 나타났지만, 유독 60대 이상 남성에게서 높은 수준을 확인할 수 있었다.

혼자 거주하는 1인 가구 역시도 다인 가구보다 더 많은 시간 혼자 집밖에서 걷는 것을 택했다. 다만 기초통계 기준, 혼자 집밖 여가에서 가장 높은 수준을 나타냈던 1인 가구가 나홀로 걷기산책등산에서는 60대 이상에게 그 위치를 내주었다.

소득측면에서도 변화가 있었다. 나홀로 집밖 여가는 기초통계 상 저소득과 함께 고소득일수록 더 긴 시간을 보내는 경향이 나타났지만, 그 중 소극적인 활동인 걷기산책등산은 소득이 가장 적은 계층에게서 더 긴 시간을 차지했다.

종합하면, 60대 이상 > 1인 가구 > 남성 > 저소득층 순으로 혼자 걷기산책등산을 많이 하였으며 이는 나홀로 집밖 여가의 기초통계 결과인 1인 가구 > 남성 > 60대 이상 > 저소득층에서보다 상대적으로 노인들에게 크게 해당되는 독특한 여가활동으로 볼 수 있다.

2. 나홀로 걷기산책등산 시간의 영향요인

다음으로 변수들이 서로 통제된 상태에서 나홀로 걷기산책등산의 영향요인을 분석한다. 회귀분석의 결과는 표 4-5를 통해 볼 수 있다. 여기에서도 beta값을 통한 영향력은 연령 > 성별 > 가구원 > 소득 순으로 나타났다. 또한 60대 이상 남성의 변수 역시 높은 beta값을 지녀 연령 다음으로 높은 수준이었다.

연령 변수 중에서는 나홀로 집밖 여가의 경우와 마찬가지로 연령제곱변수가 유의하지 않았기에 1차식의 관계를 지닌 것으로 볼 수 있다. 연령 변수는 나홀로 걷기산책등산의 시간과 정의 관계를 가지고 있었기에

연령이 높을수록, 즉 연령 집단 측면에서는 은퇴시기에 접어든 60대 이상의 집단일수록 집밖에서 홀로 걷는 행위를 많이 하는 것으로 볼 수 있다. 동일한 60대 이상의 집단 안에서도 성별, 소득에 관한 상호작용항을 보면, 성별이 가장 높은 수준으로 영향을 미치고 있어 나홀로 집밖 여가의 주요 계층에서 그러했던 것처럼 저소득 노인 보다 남성노인이 주요한 행위자임을 알 수 있다.

또한 성별은 역시 (+)의 값을 지녀 남성일수록 여정보다 더 높은 수준으로 나홀로 걷기산책등산에 참여하는 것을 알 수 있었고, 60대 이상 남성의 경우 11.7이라는 가장 높은 계수값을 가지며 매우 유의한 결과를 보였다. 따라서 본 분석을 통해 나홀로 걷기산책등산의 중요한 계층이 60대 이상 남성임을 알 수 있었다.

다음으로 가구원에 대해서는 동거인이 없는 1인 가구일수록 더 많은 시간을 보내는 것으로 나타났다. 이 결과는 나홀로 집밖 여가에서와 동일하였다. 가족이 없는 경우에는 집밖에서도 혼자 시간을 보낼 가능성이 높아진다고 볼 수 있다.

[표 4-5] 나홀로 걷기산책등산의 영향요인 회귀분석

구분		Coef.	p	Beta
연령	연령	0.2	**	0.112
	연령 제곱	0.0		0.033
성별	남성 = 1	7.2	***	0.101
가구원	1인 가구 = 1	7.4	***	0.066
소득	가구소득	0.2		0.009
연령*성별	60대 이상*남성	11.7	***	0.106
소득 상호작용항	소득*1인 가구	-1.9	**	-0.035
	소득*60대 이상	-0.4		-0.017
도시	동부 = 1	3.6	***	0.037
주거	아파트 = 1	-1.0		-0.014
직업	무직 = 1	9.4	***	0.123
건강	양호 = 1	3.3		0.011
상수항		-14.5	***	
R ² =0.09				

소득에 관해서는 영향력이 가장 낮은 수준이었으나, 주목할 만한 결과가 나타났다. 전체 집단에 관해서는 유의하지는 않았지만 소득이 (+)로 높아질수록 홀로 산책을 하는 경향이 보였는데, 60대 이상과 1인 가구에 한해서는 저소득일수록 더 많은 시간을 행한다는 의미의 (-)부호가 나타난 것이다. 통계상으로는 1인 가구의 소득 변수만이 유의하였다. 나홀로 집밖 여가에서 모든 소득관련 변수가 (+)의 부호가 나타났고 전체 소득이 유의해 나홀로 집밖 여가가 비교적 고소득층의 여가였던 것에 비하면, 그 중에서도 걷기산책등산은 경제적 어려움을 느끼는 저소득 1인 가구와 같은 사회경제적 약자들에게 주요하게 작용하는 행위인 것이다.

마지막 통제변수에 관해서는 도시일수록, 비아파트일수록, 무직일수록, 건강상태가 양호할수록의 경향을 보였으며, 도시 여부와 직업 여부만이 통계적으로 유의했다. 도시는 지역에서 함께 어울리는 오래된 공동체가 덜 발달되어 있기 때문에 혼자서 걷기산책등산을 더 많이 하는 것으로 보인다. 무직인 사람들이 혼자 산책을 하는 경향은 노동시간이 적고 여유시간이 많기 때문에 당연한 결과로도 볼 수 있으나, 60대 이상 노인들의 경우 대부분 직장에서 은퇴를 한 상황이기 때문에 이러한 문제가 특히 가중될 수 있음을 염두에 두어야 한다.

정리하면, 나홀로 걷기산책등산은 60대 이상, 남성들에게서 가장 높게 나타나고 있는 여가행태로 60대 이상 남성 변수에 대해서도 크게 영향을 받고 있다. 1인 가구일 때, 그리고 소득이 낮을 때, 무직일 때, 도시에 거주할 때 이러한 경향이 심화될 수 있다. 이러한 특성에 관해서는 다음의 면접조사를 통해 보다 자세한 상황을 파악해 볼 수 있을 것이다.

제5절 소결

지금까지 나홀로 여가의 활동적 특성을 살펴보았다. 시간적 특성에서 보았던 것처럼 연령과 성별의 영향력은 여기서도 매우 중요하게 작용하였으며, 기초통계와 회귀분석에서 모두 영향력이 더욱 높아졌다. 연령과

성별을 아우르는 집단별로 서로 다른 형태의 나홀로 여가활동이 나타났으며, 앞서 여가시간이 상대적으로 부족한 집단으로 표현되었던 10대 남성들과 여가시간이 길었던 60대 이상 남성이 주요한 계층으로 등장했다. 이들의 여가 시간 문제에 대한 해법은 서로 상반되게 나타났는데, 10대 남성들은 부족한 여가 시간을 최근에 발전한 IT 기술을 바탕으로 한 새로운 형태의 여가로서 온라인 속 인터넷·게임에 집중하고 있었다. 60대 이상 남성들의 상대적으로 긴 편인 여가 시간은 새로운 기술이 아닌 익숙한 전통적 해법으로서 오프라인에서의 걷기산책등산에 편중되어 있었다. 걷기산책등산은 고소득을 중심으로 하던 나홀로 집박 여가의 일종이지만 특이하게 저소득 1인 가구에서 심화되고 있는 활동이다. 이 역시 은퇴, 사별, 이혼 후 사회경제적 어려움을 겪을 가능성이 높은 노인층에 대한 우려를 더하게 된다. 이러한 결과는 이들 계층이 왜 다른 대안적 활동보다 나홀로 인터넷·게임, 걷기산책등산에 더 많이 빠져들고 있는지 그 원인은 무엇이며, 실제로 그들이 어떠한 문제를 겪고 있는지 파악해 볼 필요를 느끼게 해주었다.

다음으로 여성과 청년세대의 경우에는 나홀로 여가 활동이라는 관점에서 더욱 양호한 상황임을 알 수 있었다. 특히 20~30대 여성을 중심으로 동반 여가의 비율이 더 높았으며, 교제외식이나 문화관광쇼핑에 참여하는 비율도 남성보다 높은 상태였다. 60대 이상의 여성의 경우에는 사회적으로 더 의미 있는 활동인 종교, 사회봉사활동의 비중도 높았다. 그렇다면 동일한 연령대에서 비슷한 생애주기를 겪고 있음에도 왜 남성과 여성의 차이가 나타나고 있는 것인지 원인을 분석해볼 필요가 있다. 이러한 배경에서 다음 제5장에서는 나홀로 여가에 대한 면접조사를 수행해 보고자 한다.

제5장 나홀로 여가 활동의 원인과 평가

제1절 나홀로 여가 활동 면접조사 개요

여기서는 지금까지 나홀로 여가 활동에 대한 통계분석을 뒷받침하고 정량적인 분석 안에서 충분히 다루지 못했던 정성적인 내용을 추가하기 위하여 면접조사를 수행하고자 한다. 본 절에서는 나홀로 여가 활동에 대한 면접조사를 개괄하는 의미에서 사회문화연구소(1996: 105-110, 193-202)와 김석용(2010: 140-147, 158-159, 192-198)의 조사연구 방법론을 참고하여 본 연구에서 채택 사용한 조사방법을 설명한다.

1. 조사개요

여기서는 나홀로 여가 활동에 대한 면접조사를 세부적으로 소개한다. 면접은 나홀로 여가 활동의 구체적인 원인과 문제점을 진단하기 위한 목적을 가진다. 대상은 사전에 질문을 통해 혼자 여가생활을 자주 갖는 사람들로 제한하였으며, 혼자 인터넷·게임을 주로 하고 있는 10대 남성과 홀로 걷기산책등산을 하고 있는 60대 이상 남성에 집중하였다. 주변 지인을 통한 소개와 공원, 도서관 등에서 홀로 시간을 보내고 있는 사람들에게 직접 요청을 통해 표본을 추출하였다. 면접날짜는 2018년 4월에서 6월 중에 실시하였으며, 주로 거주하는 가구의 소득적 특성이 서로 다른 수도권 3개 지역을 방문하여 샘플을 추출하였고 최종적으로 개인별 질문을 통해, 중고소득, 중소득, 저소득의 단계로 구분하였다.

면접의 대상이 되는 응답자들의 표집방법은 다음의 방식을 따랐다. 일반적으로 정량적인 방식으로 다루어지는 자료들은 가능한 표집된 샘플이 모집단의 특성을 나타낼 수 있도록 모집단의 각 요소를 무작위로 선택한다. 이러한 표집방식을 확률 표집(probability sampling)이라고 정의하며

최대한 균형 있는 다수의 표본을 대상으로 추출을 실시한다. 그러나 소규모의 질적 연구에서는 이와 반대로 비확률 표집(non-probability sampling)을 실시하게 된다. 비확률 표집은 모수를 추정할 필요성이 없거나 모수에 대한 정확한 파악이 불가능할 때 사용하는 방식이다. 유의 표집 또는 의도적 표집(purposive sampling)으로 표현되는 표집방식은 방법론 서적마다 비확률 표집과 동일한 것 또는 그 하위에 존재하는 개념으로 서술하고 있는데 연구의 의도에 맞는 전형적인 대상을 주관적으로 판단하여 표본으로 추출한다는 뜻을 가지고 있다. 비슷한 개념 중 하나로 이론적 표집(theoretical sampling)은 대표표본보다 이론 전개에 도움이 되는 응답자를 선택하는 방식이다. 이 경우 더 이상 새로운 분석적 통찰이 나타나지 않을 때 이론적 포화상태가 되며 표집을 중단하는 방식으로 진행한다(Glaser & Strauss, 1967: 45, 61).

본 연구에서 실시하는 면접조사는 이미 연구의 전반부에서 다룬 생활 시간조사라는 확률적 표집 방식을 통해 얻어진 자료를 이용한 양적연구에서 살펴보기 어려웠던 내용을 추가 확인하기 위한 것이다. 따라서 비확률 표집을 통해 유의한 샘플을 추출하는데 목적을 두며 이론적 표집이 될 수 있도록 연구의 내용이 충분히 포화상태가 될 때까지 표집을 추가적으로 수행하였다.

2. 면접내용 및 분석방법

면접조사의 종류를 구분하는 방법에는 그 내용에 따라 몇 가지 분류방법이 존재한다. 그 중 첫 번째로 피면접자수에 따른 분류는 크게 대면 면접이라고도 불리는 개인면접(personal interview)과 집단면접(group interview)으로 나뉠 수 있다. 개인면접은 면접자가 피면접자를 개인적으로 만나 자료를 얻는 방식이며, 집단면접은 한 사람의 면접자가 동시에 여러 피면접자와 함께 대화를 나누는 방법이다. 여기서는 기본적으로 나홀로 여가를 통해 주로 혼자 시간을 보내는 사람들을 다루며, 경제적

어려움이 그 원인이 될 수 있는 등 소극적 측면에 대한 이야기를 깊게 나누어야 한다는 측면에서 피면접자를 일대일로 만나는 개인면접 방식을 채택하였다.

두 번째 분류는 면접의 구조화 정도에 따라 구성된다. 이는 면접의 질문 내용과 순서 등에 대한 구조화 정도로 면접 이전에 질문을 얼마나 통일하여 유사하게 반복하는지에 달려있다. 먼저 구조화 면접은 질문의 단어 구성, 질문하는 순서를 각각의 면접마다 모두 동일하게 유지하는 형태이다. 다음으로 비구조화 면접은 말하고자 하는 주제의 목록 정도만 사전에 결정하고 실제 면접에서는 구체적인 질문을 준비하지 않고 응답자의 답변에 따라 융통성 있게 대화를 진행해가는 방식이다. 예를 들어 심리치료 등에서 유래한 심층면접(in-depth interview) 등이 이에 해당한다. 마지막은 반구조화 면접으로 앞의 두 가지 형식의 중간적 형태이다. 대부분 중요한 질문을 표준화시키지만 응답자의 답변에 따라 질문의 순서를 바꾸거나 더 완전한 응답을 얻기 위해 캐묻기(probing)를 활용하여 검토의 질문(follow-up questioning)을 할 수 있다. 면접의 구조화 정도에 관해서는 두 가지 활동, 인터넷·게임과 걷기산책등산에 관해 상호 비교가 될 수 있도록 질문을 어느 정도 표준화시킬 필요가 있으나, 실제 시작 동기 등 응답자가 부끄럽다고 여길 수도 있는 질문에 답할 수 있도록 격려하는 차원에서 캐묻기 등의 기술을 사용할 필요가 있기 때문에 반구조화된 형태의 면접을 수행하였다. 다만 질문을 과도하게 유도하지 않고 가능한 중립적으로 표현하였다.

세 번째 분류인 면접의 질문형태는 질문에 대한 답변을 사전에 얼마나 제한하는 지에 관련된다. 개방형 질문은 관련된 답변을 무엇이든 진술할 수 있도록 표현하는 방법이며, 응답자가 자신만의 독특한 관점이나, 주관적 체험, 의견, 이유, 방안 등을 자유롭게 탐색적으로 답변할 수 있다. 폐쇄형 질문은 반대로 준비된 항목 가운데 선택하는 형식으로 질문을 던진다. 본 연구에서는 반구조화된 면접형식만큼 질문 형태 역시 응답자에게 열린 형식으로 진행하는데, 이는 응답자들에게 솔직한 견해를 얻을 수 있음은 물론이며 나홀로 여가 원인 등에 관한 창의적 의견을 구하기

위한 목표를 지니기 때문이다.

질문내용은 표 5-1와 같이 반구조화된 형태로 Krueger & Casey (2015: 44-47)에서 제안하는 질문의 유형을 주로 참고하여 작성하였다. 가장 먼저 면접의 시작 단계에서 응답자의 연령과 평소 여가활동으로서 인터넷·게임 또는 걷기산책등산을 얼마나 많이 하고 있는지를 질문하며 응답자들이 본 면접에서의 질문에 쉽게 대답하고 면접을 편안하게 느낄 수 있도록 하였다. 또한 사전에 정보를 얻지 못한 채 현장에서 직접 면접을 요청한 일부 응답자들의 경우에는 이러한 과정을 통해 면접조사의 목적에 합당하게 의도된 샘플이 맞는지 확인하였다.

다음으로 주제를 소개하며 응답자들이 스스로 주제와의 관련성을 생각하기 시작하는 질문이자, 핵심질문으로 대화가 옮겨갈 수 있도록, 도입 및 전환의 단계에 해당하는 질문을 던졌다. 이는 인터넷·게임 또는 걷기산책등산을 주로 누구와 함께 하고 있는지, 혼자서 하는 비율이 높은지에 대한 질문이었으며, 주로 어디에서, 얼마나 자주, 몇 시간가량을 하고 있는지를 함께 물었다.

[표 5-1] 면접조사 설문지

시간	질문방식	주제	질문내용
5분	시작	연령 실태	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연령이 어떻게 되십니까? ○ 인터넷·게임(걷기산책등산)을 자주 하십니까?
5분	도입 및 전환	동반자 빈도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 인터넷·게임(걷기산책등산)은 주로 누구와 함께 (또는 혼자) 하십니까? ○ 어디서, 얼마나 자주, 몇 시간가량 하십니까?
40분	핵심	시작 동기	○ 혼자서 인터넷·게임(걷기산책등산)을 시작하게 된 동기는 무엇입니까?
		여가 평가	○ 본인의 여가생활을 어떻게 평가하십니까?
5분	마무리	여가 생활 개선안	○ 더 나은 여가생활을 위해 고려되었으면 하는 주변시설이나 서비스가 있으십니까?

핵심 질문으로는 크게 두 가지 주제를 물었다. 첫 번째는 혼자서 인터넷·게임 또는 걷기산책등산을 시작하게 된 동기가 무엇인지에 대한 것이다. 이에 관해 응답자 본인의 생각을 물었는데, 주로 학업, 은퇴 등의 평소 생활 상태, 여가생활과 관련된 가족, 친구, 동료, 이웃, 동호인의 존재, 함께 거주하고 있는 가족이나 주변의 지인 등과의 여가생활에 대해 자유롭게 응답했다. 또한 두 번째 핵심 주제로써 여가생활에 대한 스스로의 평가를 물었는데, 본인의 여가생활을 어떻게 느끼고 있는지, 혼자 하는 활동의 특성상 어떠한 감정을 느꼈는지에 관한 질문이었다.

마지막 마무리 단계의 질문은 앞으로 더 나은 여가생활을 위해서 고려 되었으면 하는 주변시설이나 서비스가 있는지에 관한 부분이었다. 이 부분을 통하여 본 연구의 도시계획적 시사점을 탐색하고 앞으로 우리의 도시계획이 나아가야 할 방향에 대한 생각을 더하였다. 그 밖에 기타 기본적인 인적 정보로서 가구원수, 직업, 건강상태, 거주지역, 소득 수준에 관해 간단한 정보를 수집하였다.

면접조사가 마무리된 이후에는 전사한 자료를 분석하기 위하여 내용분석(contents analysis) 기법을 사용하였다. 일반적으로 내용분석이라는 기법은 사회학 등에서 사용하는 연구방법으로 양적, 질적 내용을 모두 그 대상으로 삼는다. 여기서는 면접조사의 결과물으로써 대화내용을 전사한 자료를 분석 대상으로 삼았고, 이로부터 타당한 추론을 이끌어내기 위하여 일련의 절차를 따랐다(Weber, 1985: 9). Elo & Kyngäs(2008)는 현상에 대하여 사전적 지식이 충분하지 않은 경우에 귀납적 내용분석을 사용하도록 하였다. 본 연구의 경우 관련 선행연구가 부족한 상황이기 때문에 귀납적 내용분석의 과정을 따르게 되었다. 귀납적 내용분석의 단계는 크게 준비, 조직화, 보고의 순을 거치게 되는데 그 중 메인이 되는 조직화는 개방코딩, 범주형성, 추상화의 순서로 세분화된다. 먼저 자료를 여러 차례 정독하며 생각을 기록하기 시작하였으며, 특정 부분에 의미를 부여하여 코딩을 한 후, 유사한 의미를 가진 관계들을 함께 묶어 범주화하였다(Creswell, 2014: 198). 이렇게 내용분석을 실시한 결과는 제2절과 제3절에서 표 5-3과 표 5-5로 제시하였다.

제2절 나홀로 인터넷·게임 면접조사 결과

1. 응답자 특성

본 절에서는 두 가지 나홀로 여가의 주요활동 중 인터넷·게임에 관한 주요 계층인 10대 남성을 면접조사하고 그 결과를 종합 정리하였다. 본 면접에 참가한 응답자는 수도권에 거주하고 있는 만 14~17세 남성 15명이었으며, 그 특성은 표 5-2에 개별적으로 표기하였다. 응답자의 배열은 면접을 진행한 순서대로 하였으며, 연령, 가구원, 활동 특성, 그 외 여가 생활과 함께 응답자가 거주하고 있는 지역을 거주민들의 평균적인 소득 수준에 따라 중고소득, 중소득, 저소득으로 구분하였다. 소득 수준은 해당지역에 대한 사전 정보를 기본으로 하며 개별 응답자들이 답변한 가구의 소득 수준을 종합하여 표기하였다.

응답자들은 주로 컴퓨터와 스마트폰 등을 사용하여 게임, 웹서핑, 웹툰 보기, SNS, 뉴스보기를 하고 있었다. 모든 응답자들은 혼자 하는 인터넷 서칭, 게임하기가 주로 집에서 혼자 이루어지고 있다고 대답하였으며, 가끔 피씨방을 찾는 경우도 있다고 말했다.

인터넷·게임의 시간에 관해 가장 적게는 하루에 1시간 30분 정도(D, E)를 인터넷·게임 등에 할애하고 있었으며, 심한 경우는 일일 5~6시간 까지(G, I)도 쓰고 있었다. 가장 많은 시간대를 쓰고 있는 응답자들을 짙은 색으로 음영 처리하였는데, 이들을 연령, 소득 수준, 가구원수 등으로 특정 짓기는 힘들었다. 연령이 그 중 높거나 낮은 경우, 소득이 높거나 낮은 경우, 가구원이 많거나 적은 경우에 따라 시간이 크게 늘어나거나 줄어들지 않았기 때문이다. 10대 남성의 나홀로 인터넷·게임은 계층적 특성과 연관이 적다고 볼 수 있다.

또한 평소에 즐기는 기타 여가로 15명 중 절반 이상인 8명이 주변 친구들과 함께 축구, 걷기 등 운동을 하는 것을 좋아한다고 답했다. 하지만 이러한 행동은 빈도 면에서는 인터넷·게임에 비해 매우 낮은 편이었다.

[표 5-2] 나홀로 인터넷·게임 면접 응답자의 특성

	연령	지역	가구원	인터넷·게임 활동 특성	기타
A	17세	중고소득	4인	게임, 웹서핑, 웹툰, SNS (집에 가면 계속 새벽 1-2시까지) 주로 집에서 혼자, 가끔 피씨방	가끔 공원 운동
B	17세	중고소득	5인	게임, 웹서핑(하루에 4-5시간씩) 대부분 집에서 혼자 하는 편	책, 미술관
C	17세	중고소득	4인	게임, SNS, 뉴스(하루에 3시간씩) 항상 집에서 혼자	통학 시 걷기
D	17세	저소득	5인	게임, 웹서핑(하루에 1시간 30분씩) 항상 집에서 혼자	없음
E	14세	저소득	3인	게임, 웹서핑(하루에 1시간 30분씩) 항상 집에서 혼자	운동장에서 축구
F	14세	저소득	5인	게임(하루에 30분-4시간) 항상 집에서 혼자	가끔 친구들과 운동
G	15세	저소득	4인	게임(하루에 5-6시간씩) 집에서 혼자, 가끔 피씨방	가끔 축구
H	16세	중소득	5인	게임, 웹서핑, 뉴스(하루에 2시간씩) 항상 집에서 혼자	책
I	17세	중소득	5인	게임, 웹서핑(하루에 5-6시간씩) 주로 집 혼자, 피씨방	없음
J	14세	중소득	5인	게임, 웹서핑(하루에 2-3시간씩) 주로 집에서 혼자, 가끔 피씨방	가끔 축구
K	14세	중소득	4인	게임, 웹서핑(하루에 4-5시간씩) 주로 집에서 혼자, 가끔 피씨방	없음
L	16세	중소득	4인	게임 (하루에 4-5시간씩) 항상 집에서 혼자	없음
M	16세	중소득	4인	게임 (하루에 4-5시간씩) 주로 집에서 혼자, 가끔 피씨방	없음
N	16세	중소득	5인	게임 (하루에 4-5시간씩) 항상 집에서 혼자	농구, 스케이트보드
O	16세	중소득	4인	SNS(하루에 3시간씩)항상 집에서 혼자	농구, 스케이트보드

2. 내용분석 결과

면접의 답변 내용을 내용분석 기법을 사용해 분석한 결과는 다음의 표 5-3과 같다. 3단계에 걸쳐서 범주화시킨 결과, 최종적으로 도출된 범주는 4개로 그 내용은 절대시간의 부족, 미숙한 인간관계, 본능적 욕구 충족, 극단적 성향 발현이었다. 그 중 특히 절대시간의 부족과 미숙한 인간관계는 나홀로 여가의 원인으로 작용하였으며, 본능적 욕구 충족과 극단적 성향발현은 나홀로 여가에 대한 평가로서 살펴볼 수 있었다.

첫 번째로 10대 남성들은 시간의 부족을 크게 느끼고 있는데, 주로 학업 중심의 일과로 인해 다른 사람과 함께 여가를 즐길 시간이 없다고 답변했으며 대신 손쉽게 효율적으로 할 수 있는 놀이를 추구하다가 혼자 인터넷·게임 등을 시작하게 되었다고 답변했다. 절대시간 부족에 관한 답변은 전체 15명 중 80%에 해당하는 12명에게서 나타나 4가지 범주 중 가장 높은 응답률을 보였다.

두 번째, 10대는 사춘기에 해당하는 시기로, 10대 시기에는 친구들과의 관계에 큰 의미를 두고 또래와 어울리고자 하는 욕망을 가진다. 이들도 역시 또래와 어울리며 대화하고자 하는 욕구를 가졌으며, 특히 10대 남성들은 친구들과의 직접적인 만남보다 인터넷 속에서 만난 친구들과 관계를 맺으며 미숙한 관계를 형성해나가고 있었다. 인터넷 상에서 친구맺기에 관한 부분은 총 10명에게서 응답되었는데, 세부 범주 중 가장 높은 수준이었다.

세 번째로 시간부족의 상황 속에서도 그들은 본능적인 욕구를 충족시키고 싶어 했다. 이들은 운동을 통한 신체적 활동을 하고 싶어 했으며 스트레스를 해소하고 심리적인 만족감을 충족시킬 수 있는 활동을 원하고 있었다.

네 번째 범주는 극단적 성향의 발현이다. 아무리 인터넷 상에서 친구들과 관계를 맺고자 한들, 10대 남성들은 공허함을 느끼거나 과격하게 기분이 바뀌는 등 극단적인 성향을 보이는 한계를 가졌다. 이에 대해서는 다음에서 자세한 내용을 살펴본다.

[표 5-3] 나홀로 인터넷·게임 면접 내용분석의 결과

내용	세부범주	범주	구분
공부가 제일 우선순위(4: BCDI), 주말에도 학원가기(2: BC), 학원 때문에 친구들과 시간 맞추기 어려움(6: ABCGNO), 학업으로 인한 피곤함(2: BC), 용돈을 쓸 시간이 없음(1: C)	학업 중심의 일과 (8)	절대시간의 부족 (12, 80.0%)	나홀로 여가의 원인
학원과 학원 사이(4: AILN), 친구와 만나기 애매한 시간 (3: AIL), 자투리 시간의 활용 (2: AM), 언제든지 계속할 수 있음(1: A) 나만의 컴퓨터와 스마트폰(6: ACDEKN), 끊임없이 올라오는 정보들(1: A)	손쉽고 효율적 놀이 (9)		
또래 친구의 소중함(2: AF), 메신저에서 느껴지는 한계 (3: ABC), 중요한 대화는 친구와 직접 만나서(1: A), 여학생의 우선순위는 친구 만나기(3: DHI)	또래와의 대화욕구 (6)	미속한 인간관계 (11, 73.3%)	
친구들 사이의 유행(4: AFGH), 인터넷에서 모임(6: ABDFLN), SNS에서 친구 소식 보기 (3: ANO), 게임에서 새로운 친구 만나기(4: ABCD)	인터넷상 친구 맺기 (10)		
함께 하는 운동의 재미 (4: CFGJ), 학업 피로로 간단한 수준의 운동(4: ACEN), 게임 속 싸우는 느낌(2: GJ)	신체적 활동 욕구 (7)	본능적 욕구 충족 (10, 66.7%)	나홀로 여가의 평가
게임의 스킬(5: DEIJO), 캐릭터 조정과 대리만족(1: J), 영웅이 된 기분(1: J), 성취감(1: G)	스트레스 해소와 심리적 만족감 (6)		
인터넷 친구의 목적 지향적 특성(2: AD), 주말이 사라진 기분(1: G), 상대방의 감정을 알기 어려움(1: B), 게임도 혼자서 하면 심심함(1: E), 게임중독으로 인한 죄책감(1: H)	공허한 느낌 (6)	극단적 성향 발현 (8, 53.3%)	
이길 때와 질 때의 차이(2: EM), 과격한 언어 습관(2: EL)	과격한 기분상태 (3)		

1) 절대시간의 부족

면접 결과, 응답자들의 대부분은 나홀로 여가에 대한 주요 시작 동기로 시간부족을 꼽았다. 한국의 특수한 사회구조적 문제점인 교육에 대한 과도한 열기로 인해 평소에 학교뿐만 아니라 학원, 자습까지 대부분의 시간을 공부로 보내야만했다. 따라서 본격적인 여가를 즐기기 위한 시간이 부족하다고 응답했다. 특히 친구들을 만나기 위해 시간 약속을 잡는 것은 거의 불가능했고, 경제적 측면의 영향은 오히려 용돈이 있어도 쓸 시간이 없다는 답변을 하였다.

“학원 다니고 공부해야 하니까 친구들과 시간도 잘 안 맞고, 더 혼자 하게 되는 것 같아요.” (C)

“저도 만나서 얘기하는 걸 좋아하는데, 다들 시간이 안 맞으니깐... 다 시간 문제인 것 같아요. 시간이 없어서.. 시간이 빠듯해요.” (A)

“주말에도 방학엔 10 to 10, 지금도 7시간, 학원에 다니다 보니 시간이 겹쳐서, 우선순위에서 밀려서.. 공부 먼저 하고 쉬죠.” (B)

“용돈은 부족하거나 그런 게 전혀 없어요.

공부에 주로 신경을 쓰다보니까..” (C)

응답자들은 시간 부족에 관한 아쉬움을 자주 언급했으며, 우선순위로서의 공부, 그리고 남게 되는 시간에 가장 먼저 접하게 되는 것이 혼자하는 게임이었다고 답했다. 김재엽 외(2015)의 연구에서도 한국 청소년들의 학업에 대한 스트레스가 상당하며, 남성 청소년들을 대상으로 한 설문조사에서 하루 공부시간이 길기 때문 등의 이유로 학업에 대한 스트레스를 받게 되고 이로 인해 인터넷 게임 중독이 심각해짐을 밝혔다.

이처럼 부족한 여가 시간을 혼자, 특히 인터넷·게임으로 채우게 되는 것은 이러한 활동이 학업 사이 자투리 시간을 보내는 가장 빠르고 쉽게 접근할 수 있는 효율적인 놀이 방법이기 때문이었다.

“학원에서 학원 가기 전에 애매한 시간에, 밥 먹다가 그럴 때 (게임을)하죠.” (A)

“친구들을 만나서 놀기에는 벌써 학원을 갔던가,
아니면 제가 학원 시간이 애매하게 남아가지고..” (I)

“예전에는 피씨방에서 많이 했는데, 혼자 하기 편하기도 하고
집에 제 컴퓨터가 새로 생겨서 집에서 하는 걸 더 좋아해요.” (C)

“SNS도 한번 들어가면 피드가 (별다른 노력 없이도 저절로) 계속
뜨니까 시간이 그냥 가는 거예요. 막 속제하면서도 계속보고.” (A)

이처럼 응답자들은 학업 중간에 시간이 남았을 때 나홀로 하는 게임을 선택했다. 박지남·천혜정(2012)은 나홀로 여가를 효율적으로 시간을 활용할 수 있는 효율적, 합리적 라이프 스타일로 설명하고 있으며, 김주연·최영래(2015) 역시 현대 사회에서 개인의 삶이 복잡해지고 역할이 늘어나면서 함께 하는 여가의 경우 서로 시간을 맞추기 힘들어지는데, 시간적 제약을 극복하고 파편화된 시간을 이용하기 위한 방법으로서 혼자 여가를 즐기는 현상이 나타났다고 주장하였다.

이처럼 청소년들에게 시간이 부족한 것은 현재 우리 사회에서 계속 지속되고 있는 교육에 대한 열풍 때문이며, 이는 경제적 수준이라는 측면보다 10대들에게 공통적으로 작용하는 사회구조적인 어려움으로 볼 수 있다. 우리 사회의 구조적 한계로 인해 자라나는 청소년들이 점점 더 혼자 집안에서 인터넷과 게임에 몰두하고 있는 것이다.

2) 미숙한 인간관계

10대 청소년기는 가족으로부터 독립욕구가 강해지면서 평등한 인간관계인 또래집단에 몰입하게 되는 시기이다(최정미·김미란, 2003). 본 연구의 면담에서도 남학생들은 친구 관계에 많은 의미를 부여했으며, 친구들과 많은 시간을 보내기를 희망하고 있었다. 그러나 시간 부족과 효율적인 욕구 충족을 위한 혼자 하는 인터넷·게임은 남학생들의 관계를 더욱 미숙하게 만들고 있었다.

“저도 약간 만나서 얘기하는 걸 좋아하는데, 다들 시간이 안 맞으니까. 주로 SNS 이런 거 하다가 진짜 애들끼리 얘기할 게 있고, 그럴 때는 10시에 학원 끝나고 모여서 놀이터나 그런데 가서 한 시간 정도 얘기하고 집 가는 거예요.” (A)

“여학생들은 남자들이랑 다르게 옷 같은 것도 보러 다니고, 음식점도 같이 많이 다녀요..” (D)

이처럼 10대들은 또래 친구에게 많은 관심을 보였다. 그러나 동일한 10대 청소년 중에서도 여학생들은 학업으로 인한 시간 부족의 상황 속에서도 또래들과의 만남 자체에 더 큰 우선순위를 부여하고 있었으며, 친구들과의 만남에 남학생들보다 더 능숙함을 보였다. 관련 연구 중 최정미·김미란(2003)은 청소년 중에서도 남학생들이 단짝 친구를 더 적게 가지고 있다고 주장했으며, 최장호(2010) 역시 남학생들이 여학생보다 취미교양, 사교활동 등에 더 적은 시간을 할애하고 있음을 지적하였다.

대신 남학생들은 인터넷·게임 속으로 인간관계를 넓혀가는 특성을 보이고 있었으며, 인터넷에서 기존의 친구들을 만남은 물론, 전혀 모르던 사람과 새로운 관계를 맺기도 하였다.

“혼자서 게임 하는 건 친구들한테 유행해서 시작한 면도 있고.” (H)

“애들이 고학년 때부터 확 많이 하게 된 것 같아요. 10시 넘어서 다들 집에 있으니까. 게임 할래? 이러면 들어와서 하는 거고.” (A)

“맨 처음에는 솔직히 애들이랑 SNS하거나 그런 게 제일 많고.” (A)

“SNS를 하면 재밌고 편하고, 친구들 소식도 알고..” (O)

“혼자서 하다가 전혀 모르는 사람이랑 (게임) 하기도 해요.” (B)

이들은 현실에서 충분히 형성되지 못한 인간관계를 인터넷 속 가상세계에서 변형된 형태로 추구해 나가고 있었다. 이러한 미숙한 관계에 대한 특성은 다음과 같은 나홀로 여가에 대한 평가와도 이어질 수 있다.

3) 본능적 욕구 충족

그렇다면 나홀로 인터넷·게임을 한다는 것은 이들에게 어떠한 의미를 지니고 있는 것일까? 성운숙(2003)의 연구에서 10대 남성을 대상으로 한 인터뷰를 통해 남성 청소년들은 평소에 지위 향상의 욕구, 폭력에 대한 욕구 등을 가지고 있음을 알 수 있었다. 이처럼 한창 육체적 성장기에 있는 학생들은 평소에 구기운동 등 함께 하는 스포츠를 통해 활동적이고 격렬한 놀이를 원하고 있었다. 그러나 시간적 한계로 인해 이러한 욕구는 잘 충족되지 못하였다.

“축구를 잘하고 좋아하는 편이라서 학원 근처에 그런 게 있으면 친구들이랑 학원 끝나고 계속 할 거예요.” (G)

“예전엔 태권도도 하고 뛰어다니는 걸 원래 좋아해서. 고등학교를 올라오면서 학업 때문에 운동은 상대적으로 소외된 것 같아요.

학교 생활 때문에 피로가 많이 쌓여서 일부러 운동 목적을 가지고 하는 건 없고. 학원 을 때 일부러 걸어서 와요.” (C)

“친구들이 농구하자고 부르면 밤에 잠깐하고.

운동하러 만나는 시간이 빠듯해요.” (A)

“게임을 할 때, 상대 기지 부수는 거. 싸우는 느낌도 나고..” (J)

이들에게는 신체적 활동 욕구만이 아니라 학교생활 등 평소에 받고 있는 스트레스를 풀고 심리적인 만족감을 얻고자 하는 욕구도 존재하였다. 성운숙(2003)에서도 남학생들은 현실세계에서 이루지 못한 꿈을 게임 속 가상세계를 통해 대리만족하고자 하는 성향이 있다고 설명했다. 과거에는 운동을 통해 풀 수 있었던 스트레스를 폭력적 게임을 통해 대신하고 있는 것이다.

“총 쏘는 종류의 게임을 해요.

그런 걸 하면 스트레스도 풀리고 후련해요.” (E)

“후련함. 총 맞았을 때 짜릿함. 이겼다 이런 느낌.” (I)

“캐릭터를 조정해서 전략적으로 하는 게임. 영웅된 느낌.” (J)

“저는 숨어서 좋은 총(게임 아이템)을 먹고 다니는 게 좋아요.

성취감이 느껴지고, 뭐 하나 얻었다 이런 느낌?” (G)

이처럼 응답자들은 총 쏘는 게임을 통해 스트레스를 풀고 자신의 게임 속 캐릭터를 통해 마치 자신이 영웅이 된 것만 같은 성취감마저도 얻고 있었다.

4) 극단적 성향 발현

성윤숙(2003)은 청소년들이 게임을 통하여 본인이 의도했던 것보다 게임을 더 많이 하게 된다던가 순간적으로 감각에 의존하게 되는 등 게임에 과다하게 몰입함으로써 자기 통제력을 잃고 충동적으로 행동하는 기질을 가지게 될 가능성을 시사한 바 있다.

“게임에서 만난 경우는 약간 게임 하려고 연락하는 느낌?”

필요에 의해서 하는 거죠.” (A)

“인터넷 친구랑 얘기를 하는데 연락이 끊기면

그래도 얘기했던 사람인데 아쉬운 기분이 들죠.” (D)

“게임을 하다가 하루가 가면 허무한 느낌이 들 때가 있어요. 아침

밝을 때 했는데 저녁이 되니까. 내 주말은 어디 갔나 하는 느낌.” (G)

“문자 메시지 하면 상대가 말을 해도 감정을 알기가 힘들잖아요.

화났는지 기쁜지. 그래서 기피하게 돼요.” (B)

“게임을 하더라도 혼자서 하면 심심한 편이에요.” (E)

“습관, 중독 때문에 하는 거라 스트레스 쌓이는 느낌.

죄책감을 느껴요.” (H)

본 연구의 인터뷰 결과에서도 인터넷과 게임속의 관계, 행위 그 자체에 대해 아쉬움을 가지고 공허함과 과격한 기분 등을 느끼는 사례가 존

재하였다. 이에 관한 답변자의 수는 8명으로 나머지 범주에 비교할 때 가장 적은 편이었으며, 세부적인 코딩 내용 면에서도 답변이 가장 덜 겹치는 편이었다. 그러나 그만큼 응답자들로부터 진솔한 개인적 감정을 전달받을 수 있었으며, 개개인들이 느끼는 감정 역시 다양함을 알 수 있었다.

응답자들은 게임에서 만난 목적 지향적이며 가벼운 인간관계에 대한 아쉬움, 주말이 사라진 기분, 상대방의 감정을 알기 힘들다는 점, 아무리 재미있는 게임도 혼자하면 심심하다는 답변부터 이미 게임 중독이 심해져 죄책감마저 느낀다는 답변까지 다양한 아쉬움을 느끼고 있었다.

“게임 하다가 이길 때는 좋고, 지면 기분이 별로 안 좋아요.” (M)

“(게임을 하면 어떤 면이 좋아요?) 이길 때 좋아요..

(어떤 게임 해요?) 저는 죽이는 거.(전쟁게임을 의미함)” (E)

단순히 아쉬움을 넘어서 보다 극단적인 답변을 내놓는 경우도 존재하였다. 게임의 결과가 단순히 이기는 것과 지는 것으로 나뉘기 때문에 게임의 승패에 크게 영향을 받기도 하였으며, 이기는 것에 대해 중요한 의미를 두기도 하였다. 또한 본인이 하고 있는 게임이 단순히 미션을 수행하는 것이 아닌 게임 속 인물을 죽이는 행위라고 인지하는 등 과격한 기분 상태는 물론 게임 속에서 사용하는 과격한 언어습관을 보이는 경우도 있었다.

이처럼 10대 남성들은 한국 사회의 상당한 교육열기라는 독특한 사회 구조적 특성으로 인하여 어쩔 수 없이 공부 사이 짧은 시간들을 활용하며 여가를 보내고 있었고, 효율적으로 본능적 욕구를 충족시키는 과정에서 적절하지 못한 방식으로 인간관계를 발달시킴과 동시에 극단적인 성향이 발현되고 있었다. 이러한 현상은 단순히 청소년 개인들의 선택만으로 이루어진 것이라기보다 우리 사회가 품고 있는 구조적 측면으로부터 기인한 측면이 크기 때문에, 이를 해결하기 위하여 보다 근본적 수준에서부터 사회적인 관심이 필요하다고 보여진다.

제3절 나홀로 걷기산책등산 면접조사 결과

1. 응답자 특성

본 절에서는 나홀로 여가의 또 다른 주요 활동인 걷기산책등산을 보다 깊이 있게 탐구하기 위하여 60대 이상의 남성들을 면접조사 하였다. 최종 응답자는 수도권에 거주하고 있는 만 60~80대의 남성 15명이었다. 여기에는 연령, 소득 수준에 따른 지역 특색, 가구원수, 활동 특성, 기타 생활 특성과 함께, 걷기에 관련하여 다리가 불편하지는 않은지 간단한 건강상태를 체크하였다.

표 5-4에서 가장 적은 수준의 걷기산책등산은 일일 30분 정도씩(a) 이루어지고 있었으며, 가장 많은 수준은 아침부터 저녁까지 내내 밖에 나와 있다는 응답도 4명(c, g, k, l)에게서 나타났다.

하루의 상당한 수준의 시간을 집밖에서 홀로 산책을 하며 보낸다는 4명은 66세에서 85세까지 연령대도 다양하였으며, 소득 수준도 연금으로 생활하는 저소득층에서 본인 소유의 주택으로부터 월세와 자녀로부터의 이전소득 등 충분한 소득을 가지고 있는 중고소득층까지 고르게 분포하였다. 건강 수준 역시 걷기에 다리가 불편하여 주로 공원 벤치에만 앉아 계신다는 노인부터 운동장을 몇 십 바퀴씩 돌고 있다는 분까지 서로 다른 성향을 보였다.

이들의 공통점은 함께 거주하는 가족이 없는 1인 가구라는 점뿐이었다. 다만 그 중 한 분(l)은 부인과 이혼을 한 이후에 아들 가족과 함께 거주하고 있는 다인 가구였지만 가족과의 불화로 인하여 자신을 실질적인 1인 가구처럼 여기고 있었다.

그 외 생활 측면에서는 또 다른 여가 활동으로 대부분 TV시청을 들고 있었다. 그 중 4명은 모임 등을 통해 동반 여가 시간을 보내기도 하였지만, 빈도가 1주일에 2번 수준에서 3달에 1번 수준까지 분포하여 대체로 낮은 편이었다.

[표 5-4] 나홀로 걷기산책등산 면접 응답자의 특성

	연령	지역	가구원	건강	걷기 산책 등산 활동 특성	기타
a	79세	중소득	2인	불편	평지 산책(하루에 30분씩)	TV시청, 모임 (3달에 1번)
b	78세	중소득	3인	양호	공원 산책(하루에 2시간씩)	모임 (1주일에 2번)
c	66세	중소득	1인	양호	공원 산책(아침부터 저녁까지, 점심식사만 집에서)	TV시청
d	69세	중고소득	2인	양호	공원 산책(하루에 40분씩)	TV시청, 모임 (1달에 1번)
e	75세	중소득	2인	양호	등산(하루에 1시간 30분씩, 가끔 아내 함께)	콜라텍 (1주일에 3번) 직업 있음
f	82세	중소득	2인	불편	등산(하루에 2시간씩)	TV시청
g	85세	저소득	1인	불편	공원 산책(아침부터 저녁까지, 점심식사도 밖에서)	TV시청
h	77세	저소득	3인	양호	공원 산책(하루에 30분-1시간)	복지관 바둑, 당구, 수영
i	88세	저소득	1인	양호	공원 산책(하루에 2시간씩)	TV시청, 음주
j	76세	저소득	2인	불편	공원 산책(하루에 1-2시간)	TV시청
k	79세	중소득	1인	양호	공원 산책(아침부터 저녁까지, 점심식사만 집에서)	TV시청
l	68세	중고소득	4인 (이혼)	양호	공원 산책(아침부터 저녁까지, 점심식사도 밖에서)	손자 등하원
m	78세	중소득	5인	양호	공원 산책(하루에 1-2시간씩)	TV시청, 폐지줍기
n	75세	중소득	2인	양호	공원 산책(하루에 2-3시간씩)	TV시청
o	73세	중소득	2인	양호	공원 산책(하루에 2시간씩)	모임

2. 내용분석 결과

나홀로 걷기산책등산에 대해서 면접결과를 내용분석을 통해 분석한 결과물은 표 5-5에 정리하여 제시하였다. 최종 범주는 관계의 단절, 시간 보내기, 집보다 나은 대안, 혼자 놀기의 한계의 4가지이며, 관계의 단절과 시간 보내기는 나홀로 여가의 원인으로, 집보다 나은 대안과 혼자 놀기의 한계는 나홀로 여가의 평가로 구분해 볼 수 있다.

첫 번째, 남성노인들은 과거에 주로 직장을 중심으로 관계를 맺어 왔으며, 함께 거주하고 있는 배우자는 개인생활로 바쁜 삶을 보내고 있어 은퇴 이후에 관계의 단절을 크게 느끼고 있었다.

두 번째로 남성노인들은 삶의 중심으로 생각해왔던 직장을 은퇴한 이후 평소에 무료함을 크게 느끼며 지내고 있었다. 시간 보내기에 대한 답변은 15명 중 거의 대부분인 86.7%에 해당하는 13명에게서 나타났다. 이는 그만큼 나홀로 여가의 심각한 원인으로 작용하고 있었는데, 이들은 시간을 보내기 위한 수단으로서 공원에 앉아 있는 등 경제적 부담을 축소시킬 수 있는 범위 내에서 여가를 보내고자 하였다.

세 번째는 집보다 나은 대안으로서의 걷기산책등산 활동에 대한 것이다. 공원에서 산책을 하는 것은 신체적 건강을 관리할 수 있는 방법이 되며, 집안에만 머무는 것보다 훨씬 더 기분전환이 되기 때문에 심리적으로도 이점을 갖는다.

마지막은 혼자 놀기의 한계이다. 노인들에게 나홀로 여가가 아무리 집에서 있는 것보다 나은 일이라고는 하지만 여전한 아쉬움이 남는다. 혼자이기 때문에 외로운 기분을 느끼게 되고, 직장이 없이 보내는 여가생활은 사회적으로도 의미가 결여되었다는 생각을 갖게 하였다.

1) 관계의 단절

면접에 응답한 남성노인들은 대부분 혼자 하는 산책을 시작한 계기로 함께 할 사람이 없음을 꼽았다. 평소에 모임 등을 통해 인간관계를 이어가고 있다는 응답도 있었는데, 이들 모임의 대상은 주로 과거 직장 등

[표 5-5] 나홀로 걷기산책등산 면접 내용분석의 결과

내용	세부범주	범주	구분
과거의 인간관계는 직장 등 사회생활 중심(3: abm), 친구들은 다른 지역에 거주(3: bfm), 친구들과 연락도 줄어들음(2: bm), 친구들을 자주 만나기 어려움(5: abdm), 또래 지인들의 죽음(1: g)	과거 직장 중심의 관계 (7)	관계의 단절 (8, 53.3%)	나홀로 여가의 원인
가사 직장 취미 종교 봉사 등 아내는 더 바쁜 편이라 함께 산책하지 않음(6: abdfmn), 아내는 산책보다 활동적 스포츠 선택(1: b)	아내는 바쁜 사람 (6)		
은퇴 후 할 일이 없음(4: afmo), 따로 갈 곳이 없음(2: hk), 항상 심심함(1: i), 시간 보낼 일을 만들어야 함(2: bd)	은퇴 이후 무료함 (9)	시간 보내기 (13, 86.7%)	
대부분의 시간을 공원 벤치에 앉아서 보냄(4: fgkl), 걷기에 부담이 느껴지는 다리 상태(3: ago)	공원에 앉아 있기 (6)		
은퇴 후 경제적 부담(3: cmo), 친구를 만나면 돈이 들음(3: eh), 돈이 덜 드는 부수적 장점(3: bdf)	경제적 부담 줄이기 (8)		
운동부족으로 인한 노화 걱정 (6: cdefhm), 체력적으로 무리하지 않는 운동(1: e)	신체적 건강관리 (6)	집보다 나은 대안 (10, 66.7%)	나홀로 여가의 평가
집은 우울하고 답답함(6: cfgimn), 공원은 공기가 좋아서 상쾌함(3: ben), 사람구경의 즐거움(3: bfg)	심리적 기분전환 (8)		
혼자라서 심심함(4: cgkm), 삶의 낙이 없음(1: j), 허무함(1: jm), 외로움(1: k), 힘든 기분(2: ak)	외로운 기분 (6)	혼자 놀기의 한계 (11, 73.3%)	
은퇴의 아쉬움(4: bhmo), 사회봉사활동은 포화상태(2: dm), 노동이 곧 자신감(2: em), 복지회관 프로그램의 한계(4: deho)	사회적 의미 결여 (6)		

사회생활로 만난 관계였다. 직장을 기반으로 했던 만큼 서로 거주하는 공간이 달라 자주 만날 수 없음에 대한 아쉬움을 토로했다. 은퇴한 노인들의 모임은 3달에 1번, 1달에 1번 정도였으며 가장 자주 모임을 갖는 경우는 1주일에 2번 정도 수준이었다. 이미 또래들의 죽음을 맞이한 케이스도 존재하였다.

“옛날에 직장에 다니고 젊을 때 같으면 참 바쁘게 연락도 오고 나도 연락하고 하지만, 나이가 들고 하면 누가 나를 찾는 사람이 없잖아.

주로 옛날 직장 친구들, 학교친구들이 많지. 이 동네 사는 사람은 거의 없어. 만나려면 옛날 직장 동네로 간다던지.” (b)

“평소에는 혼자 운동을 하고,

월 1회는 동문들이 가는 산행을 멀리 나가고.” (d)

“이제 우리 또래가 다 죽고 없으니까.” (g)

박휴경 외(2014)와 박성신 외(2017)에서는 한국의 남성 노인들이 과거 경제발전의 주역으로서 인간관계의 대부분이 직장에서 나오는 경우가 많아 은퇴 후 사회정서적 지지망이 크게 악화됨을 지적하였다. 배우자와 사별을 하거나 이혼이 발생할 경우에는 중요한 가족자원마저도 소실되어 은퇴 후 네트워크 형성이나 거주지 주변 활동이 더 어려워진다고 밝혔다. 이는 지역 사회 내에서 비공식 네트워크를 오랫동안 형성해온 여성 노인과 크게 대비되는 특성이었다. 이러한 의미에서 남성 노인들에게 들은 배우자의 삶은 남성들과는 크게 대비되는 것이었다.

“할머니는 집에서 살림하지. 교회도 다니고.” (a)

“본인은 하는 게 있으니까. 숯해설 이런 걸 해요.

스케줄이 있죠.” (d)

“할머니는 공공근로하러 다닌대. 용돈벌이도 좀 하고.” (f)

“집 사람은 산책을 하는 게 아니라 수영을 한다고.

수영을 엄청 오래했어요. 절에도 다니고.” (b)

그들에게 아내는 “나보다 훨씬 더 바쁜 사람”으로 집을 돌보는 가정관리 외에도 손자를 돌보고, 종교 활동과 오랫동안 해 온 취미 활동으로 바쁘며, 간단한 용돈별이를 하는 사회봉사 등 자신만의 스케줄을 가진 사람들이었다. 따라서 함께 산책을 하는 시간이 적고 남성노인들은 혼자만의 여가 시간을 가지게 되는 것이다.

이처럼 남성노인들은 은퇴 이후에 직장 중심의 기존의 공식적 네트워크에서 물러났지만 가족이나 주변지역 안에서 자신의 역할을 찾지 못하고 방황하며 공원과 산을 찾고 있었다.

2) 시간 보내기

박휴경 외(2014)는 남성노인의 홀로 하는 산행의 배경 중 하나로 경제적 부담이 없는 행위이기 때문임과 함께 시간 보내기를 들고 있었다. 노인들이 직장에서 은퇴한 이후에 경제적 이유 때문에 외출할 기회가 점점 적어지고, 이에 따라 생겨난 많은 시간을 어떻게 보내는지가 이들의 가장 큰 관심사라고 설명하고 있었다.

“노인네가 뭐하겠어. 가는 날짜만 기다리는 거지.” (a)

“따로 갈 데가 없잖아.” (k)

“심심하잖아. 날 곳은 날이면 안 나왔지. 매일 나오는 거지.” (i)

“시간을 보내는 걸 자기가 만들어야지.” (b)

본 연구의 응답자들도 은퇴를 한 이후에 삶의 무료함을 느끼고 있었다. 은퇴 이후 무료함 때문에 공원을 찾는다는 노인은 15명 중에 9명에 해당하였으며, 시간을 보내는 방법에 대해 고민하는 노인들은 13명에 달하였다. 삶의 중심이었던 직장을 그만 둔 이후 남성노인들은 갈 곳을 잃고 무료함, 심심함을 강하게 느끼고 있었다.

“아침부터 저녁까지 맨날 나와 앉아 있지. 비 오는 날만 빼고.” (k)

“나와서 이런 데라도 나와 앉아 있어야지 뭐.” (f)

이들은 시간을 보낼 일을 스스로 만들어야 했고, 주로 걷기산책등산 도중 공원 벤치에 앉아 있는 행위를 통해 시간을 보내고 있었다.

“운동이 필요하다면 돈 주고 하는 운동을 해야 해.

헬스클럽 같은데. 그런데 가야 운동이 되지.

(헬스장은 안 가세요?) 돈 벌이를 하다가 돈벌이를 안 하니까.

경제적으로 내가 괜히 한다 싶은 생각이 들고.

돈만 엄청 들어가는데 안 나아요.” (c)

“돈이 덜 드는 건 장점이지. 그런데 그거에 구매 받지는 않고.

돈은 부수적인 거지.” (d)

따라서 이들은 가능한 경제적 부담이 적은 활동을 하고자 했지만, 금전적 어려움이 나홀로 여가의 직접적 원인이 되기보다 공원에서 보내는 시간이 경제적 부담이 적어서 시간을 보내는 와중에 부수적인 장점으로 작용하고 있다고 답하였다.

3) 집보다 나은 대안

혼자 산책을 하고 있는 남성노인들은 대부분 집밖을 나서는 것 자체가 집안에 머무르는 것보다 훨씬 더 낫다고 평가했다. Havighurst(1961)는 활동이론을 통해 노인이 되더라도 기존에 해오던 활동을 많이 유지할수록 성공적인 노화를 달성할 수 있다고 주장했으며, Nimrod(2007)는 영화, 전시회 등 문화를 즐기거나, 신체활동 등 자유로운 집밖 활동을 자주할 때 노인들의 여가만족도가 높아진다고 밝혔다. 김진영·송예리아(2012) 역시 휴식, TV시청보다 스포츠, 취미교양, 관광 등의 활동을 할 때, 주관적·기능적·심리적 건강이 증진된다는 의견이었다.

“이렇게 나오면 사람이 운동도 하고 뭐도 하고,

운동장도 한번에 몇 바퀴씩 돌고.” (c)

“이걸(산책) 안 하면 사람이 운동부족이 되면 빨리 늙잖아요.” (d)

“전에는 구립체육관 헬스장에 갔어요. 역기도 하고.
근데 한번 다치고 나서 그건 체력적으로 무리한 운동이다.
그래서 내 스스로 그만뒀어요. 그리고 산에 다니는 거죠.
여기는 공기도 좋고.” (e)

본 연구에서도 노인들은 집밖을 나와서 걷는 행위에 따른 신체적 건강 증진에 대하여 큰 의미를 부여하고 있었다. 더 늙지 않기 위해, 그렇지 만 체력적으로 무리가 되지 않는 운동을 원하고 있었다.

“집에만 있으니까 잡념만 생기고 아주 죽겠더라고.
집에만 있으면 외판 무인도 설에 홀로 갇혀있는 기분이야.” (c)
“여기 오면 아무래도 밖에 거리에 다니는 것보다 공기가 좋잖아.
사람들이 많이 있으니까 사람 구경도 할 겸.” (b)

그들이 집안에만 머물러 있을 때는 매우 답답한 느낌을 받았지만, 집 밖에서 자연을 즐기고 사람 구경을 하면서 심리적으로도 기분이 전환되는 느낌을 얻을 수 있었다.

4) 혼자 놀기의 한계

그럼에도 불구하고 혼자서 시간을 보내고, 시간을 보내는 방법이 그들에게 친숙한 노동이 아닌 여가 시간이라는 점은 아쉬움을 안겨주었다.

“혼자 나와 있으면 심심하지 뭐.” (g)
“나와 있으면 그냥 허무해요. 삶이 허무해요. 낙이 없지.” (j)
“나와 있어도 외롭고 심심하고, 힘들어.” (k)

집밖에서 운동을 하고 기분전환을 할 수 있지만, 혼자 있는 상태는 심심하고 외로운 기분을 느끼게 하였으며, 그들은 인생의 허무함 마저 느끼곤 하였다.

“복지관도 좋은데, 직장에 다니면 좋겠어. 아직 더 일할 수가 있는데 만 65세가 되면 은퇴를 해야 하니까 너무 아쉬워.” (h)

“집 사람이 하는 숲 해설가는 숫자도 적고 경쟁도 심한데, 뭘.

바늘구멍같이 들어가기 힘들어.” (d)

“동사무소에서 공공근로 하는 걸 신청해봤는데 안됐어.

조그마한 집, 재산이 있다고.” (m)

“한 직장에서 계속 근무하면서 월급은 최저로 조금씩만 받고 그래도 한자리에서 계속 있어요. 용돈 같은 건 그렇게 힘들지 않고, 가족들에게 울타리가 되어주지 않습니까?

그러니까 단체로 놀러도 다니고, 가끔 집사람이랑 산에도 가고.” (e)

“노인 교육은 딱 맞는 게 없더라고요. 프로그램이 단순하죠.” (d)

아직까지 가장으로서 돈을 더 벌고 사회적으로도 의미 있는 활동을 하고 싶는데 은퇴를 해야만 하는 현실 역시 아쉽게 다가왔다. 사회적 활동을 이어가는 것 자체가 그들에게 자신감으로 작용하고 있었지만 경쟁이 매우 치열했다. 강이주·이영애(2010)도 고령화 연구 패널조사를 바탕으로 한 분석에서 특히 남성노인에게 있어서 유급종사자로서 현재 일을 계속 하고 있는 상태가 객관적, 주관적 삶의 질 향상에 영향을 미침을 발견하였고, 노인들을 위한 지속적 일자리 창출이 필요함을 주장하였다.

제4절 소결

본 장에서는 나홀로 여가의 원인과 평가를 보다 자세하게 진단하기 위하여 10대 남성들의 나홀로 인터넷·게임과 60대 이상 남성들의 나홀로 건기산책등산을 집중 조명하였다.

10대의 경우 아직 인간관계가 제대로 형성되기 이전인 시기로 친구들과 대화하고 어울리는 등 또래와 함께 시간을 보내고자 하는 욕구를 가지고 있었다. 그러나 학업으로 인한 시간부족 현상을 경험하고, 결과적

으로 손쉽게 본능적 욕구를 충족시킬 수 있는 나홀로 인터넷·게임에 몰두하고 있으며, 이로 인해 극단적인 성향에 빠져들 우려가 있다.

60대 이상은 10대와는 반대로 은퇴 이후 기존에 쌓아왔던 인간관계가 단절되는 시기이다. 그러나 기존에 직장 등 사회생활을 중심으로 해왔던 특성으로 인하여 지역을 기반으로 한 인간관계가 매우 부족한 상태이다. 이들은 결국 긴 여가 시간을 감당하지 못하여 경제적 부담이 적고 익숙한 활동인 홀로 걷기산책등산과 공원에 앉아있기 등으로 시간을 보내고 있다. 이러한 행위는 신체적, 심리적 건강 증진 면에서는 집안에 머물러 있는 것보다 나은 대안이 될 수 있지만 혼자서 시간을 보내는 것은 결국 외롭고 사회적 의미가 결여된 행위로서 한계를 가진다.

이러한 나홀로 여가 활동은 제2장에서 진단한 것과 같이 한국 사회만의 독특한 것이며, 청소년들을 둘러싼 지나친 교육 열풍과 노인들이 겪어왔던 과중한 업무 중심의 삶으로 말미암은 것이기에 우리 사회만의 구조적인 문제점이라고 할 수 있다. 특히 빠르게 등장한 과학기술에 과도하게 빠져있는 어린 세대와 이를 잘 받아들이지 못하고 있는 노년층은 홀로 보내는 여가 활동의 세대 간 차이를 크게 벌려 놓았다. 따라서 공공에서는 우리 사회의 격차를 줄이고 함께 어울리는 여가생활을 맞이할 수 있도록 사회적 도움을 제시하여야 할 것이다.

제6장 결론

제1절 연구의 요약

현재 우리 사회에서 여가 시간은 가족, 친구, 마을 사람 등과 함께 어울리는 활동보다 타인에 대한 고려 없이 혼자서 보내는 시간에 가깝다. 혼자 여가를 보내는 행위는 특히 최근 들어 젊은 1인 가구의 소비구매력 상승과 함께 마케팅적 관점에서 주목받아 왔다. 하지만 혼자 보내는 여가가 항상 자발적으로 선택된 것은 아닐 수 있다. 가족, 친구, 동료 등과 마음을 터놓고 함께 하는 시간이 부족하다는 것은 고독감, 외로움, 허무감과 같은 정서적 어려움만을 내포하는 것이 아니다. 이는 사람들과의 만남을 통해 자연스럽게 익힐 수 있었던 인내, 협동, 포용력 등 세상을 함께 살아가는 지혜를 배우지 못하게 하며, 서로간의 대화, 소통을 통해서라면 갈등 없이 조금 더 매끄럽게 돌아갈 수 있었던 사회를 해체시키고 개인화시킬 수 있다.

문제는 이러한 나홀로 여가가 특정 계층에게서 집중되어 나타나고 있다는 점이다. 나홀로 여가의 시간적 특성을 통해 객관적으로 측정할 수 있는 나홀로 여가의 수준은 특히 연령과 성별 측면에서 이러한 행태가 차별적으로 이루어지고 있음을 입증한다. 이는 선행연구에서 주로 이루어졌던 저소득, 1인 가구 중심의 나홀로, 소극적 여가의 경향을 반박하며, 그 동안은 서로 상반된 결과만을 보여주었던 연령효과와 성별효과를 명확하게 드러낸다. 그 중 연령 측면에서는 최근 나홀로 여가의 주된 계층으로 지목받아왔던 20~30대 청년계층이 아닌 10대 청소년과 60대 이상 노년층이 더 많은 시간, 높은 비율을 홀로 보내고 있는 것으로 나타났다. 또한 성별에 관해서는 기존의 통념을 뒤엎고 남성들이 더 많은 시간을 혼자 보내고 있음을 확인할 수 있었다.

우리 사회의 나홀로 여가의 특징을 살펴보기 위하여 사용한 또 다른 세부적인 잣대는 장소에 따른 구분이었다. 장소별로 여가를 나누는 것은

여가행위의 소극적 수준을 가장 밀도 있게 구분할 수 있는 기준이 된다. 여기서는 나홀로 여가가 벌어지는 장소를 크게 집안과 집밖으로 나누었다. 나홀로 집안 여가는 여가 동반인과 활동 장소 모두 소극적인 여가활동이며, 나홀로 집밖 여가는 비록 여가 동반인이 없더라도 집밖으로 나가서 활동을 펼치고 있는 상대적으로 적극성이 높은 활동이다.

나홀로 집안 여가는 10대 남성에게서 가장 높은 비율로 나타났으며, 그 외에도 저소득 1인 가구 등 사회경제적으로 어려움을 겪고 있는 계층을 중심으로 주로 행해지고 있음을 알 수 있었다. 특히 그 중 가장 높은 영향력을 보인 10대 남성 안에서는 인터넷·게임 활동이 제일 높은 비율로 행해지고 있었다.

반대로 나홀로 집밖 여가는 60대 이상 남성들이 가장 많은 시간을 보내고 있었다. 상대적으로 소득이 높은 계층에게서도 찾아볼 수 있는 형태가 바로 나홀로 집밖 여가였다. 그 중 주요 계층이었던 남성노인들의 삶은 혼자서 걷고 산책하고 등산을 하는 행위에 가장 많이 편중되어 있었으며, 나홀로 걷기산책등산을 주로 하는 계층은 상위 개념인 나홀로 집밖 여가의 주요계층에 비해 혼자 거주하거나 소득이 낮은 편인 저소득 1인 가구의 비율이 높았다.

이러한 분석과정에서 상대적으로 여성들의 여가는 어떻게 이루어지고 있는지 함께 파악해볼 필요성을 느꼈으며, 주변인들과 함께 하는 동반 여가의 경우 상대적으로 여성들, 특히 20~30대 여성에게서 높은 비율로 행해지고 있음을 알 수 있었다. 이들은 주로 교제외식, 문화관광쇼핑 등을 가족, 친구 등과 함께 하며 여가 시간을 보냈다. 이처럼 어린 나이부터 함께 하는 여가 시간을 많이 가져온 여성들은 60대 이상의 고령이 되어서도 동일 연령의 남성에 비해 더 높은 동반 여가비율을 보였으며, 사회적으로도 의미 있는 활동인 종교, 사회봉사 등에도 매우 적극적으로 참여하고 있었다.

그렇다면 남성들은 왜 그렇게 혼자 여가 시간을 보내고 있었을까? 면접조사를 통한 추가적인 분석에서 10대와 60대 이상 남성들은 주로 경제적 어려움보다도 시간의 부족과 사람의 부족을 그 이유로 설명했다.

학업에 지친 청소년들은 공부를 하기에 시간 부족하기 때문에 친구들과 만날 시간을 낼 수 없었다고 주장했으며, 반대로 남성 노인들은 직장에서 은퇴를 하고 난 이후에 여가 시간이 매우 길어졌지만 함께 만날 만한 사람이 없기 때문에 동반 여가의 기회가 줄어들고 있다며 어려움을 토로했다.

10대 남성들은 학습의 사이에 짧게 생기는 여가 시간을 효율적으로 보내기 위해 홀로 인터넷·게임을 하고 있었으며, 스스로의 현재 여가생활에 대해 스트레스를 해소하고 심리적 만족감을 얻기 위한 시간이라는 의견과 함께 공허하거나 아쉬운 측면이 공존한다는 양극단적인 평가를 내리고 있었다. 선행연구에서도 청소년기의 게임은 성격을 충동적, 극단적으로 만들 수 있다는 보고를 한 바 있다. 따라서 자라나는 청소년기에 협동심, 인내심 등 사회적 가치를 충분히 기르기 위해서 짧은 시간이나마 사람들과 함께 어울리며 사회성을 충분히 배양시킬 필요가 있다.

60대 이상 남성들은 은퇴, 사별, 이혼, 그리고 배우자의 사회적 활동으로 인해 함께 시간을 보낼 사람이 부족하여 혼자 공원과 산을 찾고 있다. 이러한 행위는 답답한 집을 벗어나 건강관리도 하고 돈을 절약할 수 있다는 측면에서 장점을 지니지만, 여전히 남성노인들은 혼자 보내는 행위를 외롭고 쓸쓸한 것으로 여기고 있었다. 과거 한국의 경제적 성장을 일군 산업역군으로서 지금의 남성 노인들은 여전히 노동을 통해 자신의 존재를 확인하고자 하는 의지를 지니고 있었지만, 나이가 들며 줄어든 활동반경만큼이나 지역 내에서 함께 어울릴 대상과 공간을 찾지 못하고 있었다. 따라서 이들에게는 지역 사회 안에서 사람들과 함께 어울리면서 스스로 의미를 찾을 수 있는 활동들을 제공할 필요가 있다.

제2절 연구의 시사점

본 연구에 따르면 시간적, 활동적 구분에 따른 다양한 나홀로 여가 활동들이 대부분 더 이상 전통적 의미의 함께 하는 삶이 남아있지 않은 익

명의 공간인 도시 지역, 그리고 이웃 간에 만남의 장으로 기능하는 공용 공간이 충분히 갖추어지지 못한 비아파트 지역에서 더 높은 비율로 행해지고 있음을 알 수 있었다. 즉, 이웃과 함께 하는 기회가 많을수록 혼자 보내는 시간이 줄어들 수 있다. 또한 본 연구의 주된 계층이었던 10대 청소년, 60대 이상 노인들의 면접결과에 따르면 그들은 학업, 건강 등으로 인해 먼 곳에 있는 여가시설을 방문할 여력이 부족하다. 이러한 이유에서 앞으로는 동네 단위의 생활 밀착형 여가공간의 필요성이 높다고 할 수 있다. 동네 근처에서 편히 다닐 수 있는 안전한 보행로라든지, 소규모 공원, 작은 도서관 같은 시설 등을 이러한 시설의 예시로 들 수 있다. 지금까지 우리 사회 안에서 공급되어 온 여가시설이 단일 시설 당 조성비용이 매우 높은 광역적 수준의 대규모 시설이었지만, 이러한 공간이 모두에게 접근성 높게 사용되기는 힘들기 때문이다.

사실 경제생활을 삶의 중심에 두어왔던 남성 노인, 그리고 친구들과 함께 어울릴 시간이 항상 부족한 남성청소년을 배려할 때, 그들에게 가장 필요한 것은 함께 어울릴 기회 그 자체일 것이다. 이러한 기회를 제공하기 위해서는 무엇보다 그들을 위한 대안이 일방향적인 강요가 되기보다 그들을 둘러싼 사회구조적 문제를 다루며 기존 생활양식과 욕구를 반영한 양방향적 소통이 되어야만할 것이다.

먼저 아직까지 산책 등산 등을 통해 활발하게 활동이 가능하며 사회적으로 가치 있는 활동을 이어가고 싶어 하는 남성 노인들을 대상으로 단순히 현금을 보조하는 현행복지방식을 넘어서 사회 안에서 의미 있는 활동을 수행하는 노인 일자리를 확대할 필요가 있다. 예를 들어 재활용품 분리수거나 주차 질서에 관한 지도 감독을 한다던가, 동네를 돌면서 방법활동을 하는 등 주거지 주변에서 이웃들과 함께 간단한 일을 하게 되면 지역에도 도움이 되는 것은 물론 노인들에게 경제적으로 보탬이 되고 무엇보다 남성 노인들에게 새로운 이웃 관계를 형성하는 기회가 될 수 있을 것이다.

청소년들에게도 마찬가지로 친구들과 함께 만날 수 있는 계기가 필요하다. 학업으로 바쁘게 생활하는 삶이 갑자기 변화될 수는 없을 것이다.

대신에 학교, 학원가, 도서관 등 이들이 주로 생활하는 공간 주변에 쉽고 빠르게 할 수 있는 스포츠 시설을 도입해주는 방법이 있다. 실제로 면담에 응했던 많은 남학생들이 평소에 친구들과 함께 하는 운동을 좋아하며 하고 싶어 했지만 시간적 한계로 인해 자주 하지 못한다는 답변을 했다. 특히 학원가가 위치한 근린상가 주변에서 자투리 시간마다 할 수 있는 스케이트보드 전용 시설, 브레이크 댄스를 연습할 수 있는 공간, 길거리 농구경기장 등과 같은 소규모 체육공간을 마련해준다면 짧은 시간 내에도 청소년들이 충분히 에너지를 발산하며 동적으로 자투리 시간을 보냄과 동시에 친구들을 사귄 수 있는 충분한 기회가 될 것이다.

나홀로 여가란 누군가에게는 가족, 친구, 동료들과 대부분의 시간을 보내다가 노동에서 지친 피로를 풀기 위해 가끔씩 홀로 갖는 여가 시간일 수도 있으며, 누군가에게는 마케팅적 입장에서 새롭게 등장한 소비계층을 파악하기 위한 수단이 될 수 있다. 그러나 우리 사회에서 실제로 가장 많은 시간 동안 홀로 여가를 보내고 있는 계층들은 우리 사회의 구조적 문제들로 말미암아 어쩔 수 없이 이를 택하고 있다. 사회를 구성하고 있는 동일한 구성원들로서 약자들을 잊어서는 안 될 것이다. 앞으로 모두가 함께 하는 도시, 모두가 함께 하는 여가를 만들기 위해서 조금 더 그들의 삶에 관심을 기울일 필요가 있겠다.

한편 본 연구는 주된 분석 자료로 사용했던 생활시간조사 자료의 특성상 개인별로 1년 중 1-2일에 해당하는 시간만을 사용하였으며, 주말과 주행동 데이터만을 대상으로 하였는데, 따라서 연간 여가활동을 고르게 살펴보기 어렵다는 단점을 지닌다. 또한 나홀로 여가에 대한 세부적인 공간데이터를 구득하기 어려웠기 때문에 실제 공간상에서의 여가 분포를 살펴볼 수 없었다. 추후 연구에서는 보다 세부적인 자료를 통하여 이러한 부분을 보완하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강은나 · 김혜진 · 김영선(2017). “도시지역 1인가구 중고령자의 여가활동 유형과 우울수준”, 『보건사회연구』, 37(2): 184-215.
- 장이주 · 이영애(2010). “노인들의 노동시장 참여형태와 동거유형이 건강 수준 및 주관적 삶의 만족도에 미치는 영향 연구”, 『한국생활과학회지』, 19(6): 1031-1044.
- 공성배 · 김종길 · 박성진(2012). “스마트폰 정보탐색유용성이 대학생 여가참여자의 여가경험 및 행복감에 미치는 영향”, 『한국체육과학회지』, 21(6): 71-81.
- 권상희 · 홍종배(2009). “세대별 여가문화소비유형과 삶의 만족도 연구: 여가소비경향, 자기정체성, 대인관계, 여가소비만족도, 삶의 만족도간 관계를 중심으로”, 『언론정보연구』, 46(1): 63-97.
- 김광득(2003). 『21세기 여가와 현대사회: 레저를 알면 미래가 보인다』, 서울: 백산.
- 김문겸(1993). 『여가의 사회학: 한국의 레저문화』, 서울: 한울.
- 김상준(2004). “부르디외, 콜만, 퍼트남의 사회적 자본 개념 비판”, 『한국사회학』, 38(6): 63-95.
- 김석용(2010). 『조사연구 방법론』, 서울: 탐북스.
- 김재엽 · 이현 · 김지민(2015). “청소년의 학업스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과: 남자 청소년 게임중독 집단을 중심으로”, 『가족과 문화』, 27(3): 126-152.
- 김주연 · 최영래(2015). “혼자서 하는 여가: 자기관계 회복을 위한 전략”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 39(1): 125-136.
- 김진영 · 송예리아(2012). “여가활동의 질과 건강의 관계: 고용 및 소득과의 상호작용 효과”, 『보건과 사회과학』, 32: 115-144.
- 남은영 · 이재열 · 김민혜(2012). “행복감, 사회자본, 여가: 관계형 여가와 자원봉사활동의 함의를 중심으로”, 『한국사회학』, 46(5): 1-33.

- 박상훈·손명희(2014). “노인의 여가활동유형과 고독감”, 『관광레저연구』, 26(2): 373-389.
- 박성신·이민아·신영화·박영례(2017). “남자노인 1인가구의 거주지 주변 활동공간 이용실태 및 요구 분석”, 『한국가족복지학』, 55(55): 265-297.
- 박지남·천혜정(2012). “청년세대의 ‘나 홀로 여가’ 문화”, 『여가학연구』, 10(2): 87-105.
- 박지승(2012). “도시지역 50대 장년층의 여가생활실태와 정책과제”, 『보건복지포럼』, 194: 75-82.
- 박휴경·원영신·조은영(2014). “남성노인의 홀로 하는 산행의 경험과 의미: 나는 때로 혼자이고 싶다”, 『한국여가레크리에이션학회지』, 38(3): 41-53.
- 변미리(2015). “도시에서 혼자 사는 것의 의미: 1인 가구 현황 및 도시정책 수요”, 『문화 및 사회문제』, 21(3): 551-573.
- 사회문화연구소(1996). 『사회조사의 연구방법』, 서울: 사회문화연구소.
- 성윤숙(2003). “청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구”, 『청소년 상담연구』, 11(1): 96-115.
- 송민선·박희현(2011). “도시와 농촌 노인의 놀이 특성 비교”, 『한국놀이치료학회지』, 14(1): 93-106.
- 송지준·엄인숙(2008). “중년과 노인의 여가활동유형과 우울, 고독감간의 관계”, 『관광연구』, 23(1): 43-62.
- 심재명(2016). “여가동기와 여가권태 유형별 여가활동 참여 비교 연구: 대학생들을 중심으로”, 『여가학연구』, 14(3): 85-111.
- 양희진(2017). 한국 아파트 단지화·대형화의 경제논리, 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤소영(2013). “한국사회 여가문화의 현재와 변화 전망”, 『국토』, 381: 14-21.
- _____(2015). “여가활동의 동반자”, 『한국의 사회동향 2015』, 통계개발원, 213-217.

- 윤인진·김상운(2003). “여가활동의 사회집단별 차이와 불평등”, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』, 339-358.
- 임창희(2007). “무배우자 노인의 생활만족도 및 관련 변인 연구”, 『한국가족자원경영학회지』, 11(2): 43-65.
- 장미옥(2015). “중·고령층의 여가 시간 사용분석 연구: 100세 시대에 대비한 노년교육 방향모색”, 『수산해양교육연구』, 27(1): 2015.
- 전상인(2009). 『아파트에 미치다: 현대한국의 주거사회학』, 서울: 교보문고.
- 정병웅·김영래(2012). “여가소비지출에 영향을 미치는 이 시점 간 사회, 경제적 특성 변화: 2000년과 2007년 도시근로자 가구주를 중심으로”, 『호텔경영학연구』, 21(4): 267-281.
- 정유선·최막중(2014). “노인의 일상 여가장소로서 도심공원 방문 결정 요인: 규모와 거리효과를 중심으로”, 『국토계획』, 49(1): 51-62.
- 조경옥(2005). “여성 노인의 건강 지위, 사회적 지지와 여가 활동에 관한 연구”, 『노인복지연구』, 27: 203-229.
- 조명환·김희진·최정순(2013). 『여가사회학』, 서울: 백산.
- 차승은(2011). “노동시간에 따른 시간압박과 여가제약: 건강행동의 선택 혹은 희생?”, 『한국인구학』, 34(2): 65-90.
- 최경은·윤주(2013). 『1인 가구 여가활동 분석 및 대응정책 연구』, 서울: 한국문화관광연구원.
- 최샛별(2014). “1인가구의 문화활동 참여에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 다인가구와의 비교를 중심으로”, 『여가학 연구』, 12(2): 1-24.
- 최석호(2005). 『한국사회와 한국여가』, 파주: 한국학술정보.
- 최장호(2010). “청소년의 여가활동 유형에 따른 성별, 학년, 성적과 자아실현 및 학교생활만족과의 관계”, 『한국사회체육학회지』, 39: 399-407.
- 최정미·김미란(2003). “청소년의 친구관계 특성과 만족도 및 자아존중감에 관한 연구”, 『청소년학연구』, 10(3): 373-394.

- 한교남 · 한범수(2011). “한국사회의 사회계층 간 여가소비의 구별: 문화 예술 분야를 중심으로”, 『관광학 연구』, 35(10): 181-199.
- 허준수(2002). “도시노인의 여가활동에 영향을 미치는 요인들에 관한 연구”, 『한국노년학』, 22(2): 227-247.
- 허지정 · 최막중(2017). “가구특성에 따른 여가 시간 배분 및 여가장소 선택”, 『국토계획』, 52(6): 57-72.
- 황기원(2009). 『한국 행락문화의 변천과정』, 서울: 서울대학교출판문화원.
- Becchetti, L., Ricca, E. G. & Pelloni, A.(2012). “The Relationship Between Social Leisure and Life Satisfaction: Causality and Policy Implications”, *Social Indicators Research*, 108(3): 453-490.
- Bourdieu, P.(1986). “The Forms of Capital”, In Richardson, J. G.(ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, New York: Greenwood Press, 241-258.
- Brightbill, C. K.(1963). *The Challenge of Leisure*, New Jersey: Prentice-Hall.
- Bronfenbrenner, U.(1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Brooker, A. S. & Hyman, I.(2010). “Time Use: A Report of the Canadian Index of Wellbeing (CIW)”, *Canadian Index of Wellbeing*.
- Coleman, J. S.(1988). “Social Capital in the Creation of Human Capital”, *The American Journal of Sociology*, 94: S95-S120.
- Creecy, R. F., Berg, W. E. & Wright, R.(1985). “Loneliness Among the Elderly: A Causal Approach”, *Journal of Gerontology*, 40(4): 487-493.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative,*

- and Mixed Methods Approaches*, Thousand Oaks : SAGE Publications
- Dosman, D., Fast, J., Chapman, S. A. & Keating, N.(2006). "Retirement and Productive Activity in Later Life", *Journal of Family and Economic Issues*, 27(3): 401-419.
- Elo, S. & Kyngäs, H.(2008). "The Qualitative Content Analysis Process", *Journal of Advanced Nursing*, 62(1): 107-115.
- Farnworth, L.(1998). "Doing, Being, and Boredom", *Journal of Occupational Science*, 5(3): 140-146.
- Firestone, J. & Shelton, B. A.(1988). "An Estimation of the Effects of Women's Work on Available Leisure Time", *Journal of Family Issues*, 9(4): 478-495.
- Fromm-Reichmann, F.(1959). "Loneliness", *Psychiatry*, 22: 1-15.
- Glaser, B. G. & Strauss, A. L.(1967). *The Discovery of Grounded Theory*, Chicago: Aldire.
- Godbey, G.(2003). *Leisure in Your Life: An Exploration*, Pennsylvania : Venture Publishing. 권두승 · 권문배 · 김정명 · 오세숙 · 조아미 공역.(2005), 「여가학으로 초대」, 서울: 학지사.
- Havighurst, R. J.(1961). "Successful Aging", *The Gerontologist*, 1(1): 8-13.
- Jacobs, J.(1961). *The Death and Life of Great American Cities*, New York: Random House.
- Kraaykamp, G., Gils, W. & Lippe, T.(2009). "Working Status and Leisure: An Analysis of the Trade-off between Solitary and Social time", *Time and Society*, 18: 264-283.
- Krueger, R. A. & Casey, M. A.(2015) *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*, Thousand Oaks, California : SAGE.
- Linn, M. W., Hunter, K. & Harris, R.(1980). "Symptoms of

- Depression and Recent Life Events in the Community Elderly”, *Journal of Clinical Psychology*, 36(3): 675-682.
- Murphy, J. F.(1974). *Concepts of Leisure Philosophical Implications*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall.
- Nazareth, L.(2007). *The Leisure Economy: How Changing Demographics, Economics, and Generational Attitudes Will Reshape Our Lives and Our Industries*, Mississauga, Ont: Wiley.
- Nimrod, G.(2007). “Retirees’ Leisure: Activities, Benefits, and their Contribution to Life Satisfaction”, *Leisure Studies*, 26(1): 65-80.
- Putnam, R.(1993). *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*, Princeton: Princeton University Press.
- _____(2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, New York: Simon & Schuster.
- Rapoport, R. & Rapoport, R. N.(1975). *Leisure and the Family Life Cycle*, London: Boston: Routledge and K. Paul.
- Rojek, C.(1985). *Capitalism and Leisure Theory*, London: Tavistock Publications.
- Shaffer, D. R.(2005). *Social and Personality Development*, Australia : Belmont, CA : Thomson and Wadsworth.
- Shaw, S. M.(2001). “Purposive Leisure: Examining Parental Discourses on Family Activities”, *Leisure Sciences*, 23(4): 217-231.
- Stobert, S., Dosman, D. & Keating, N.(2005). “Aging Well: Time Use Patterns of Older Canadians”, *Statistics Canada*, Catalogue no. 89-622-XIE.
- Szalai, A.(1972). *The Use of Time: Daily Activities of Urban and Suburban Population in Twelve Countries*, The Hague, the

Netherlands: Mouton & Co.

Veblen, T.(1899). *The Theory of the Leisure Class*, New York:
Routledge.

Vygotsky, L. S.(1978). *Mind in Society: The Development of
Higher Psychological Processes*, Cambridge, Mass: Harvard
University Press.

Weber, R. P.(1985). *Basic Content Analysis*. Beverly Hills, CA:
Sage.

Abstract

Characteristics of Solitary Leisure Time and Activities

– Focusing on Teenage and Elderly Male –

Kim, Go-Eun

Urban and Regional Planning

Department of Environmental Planning

Graduate School of Environmental Studies

Seoul National University

In our society, solitary leisure is getting more interest. Korean leisure culture where social leisure with neighbors, family members, and friends have been predominant, enters a new phase by increase of solitary leisure. This study is trying to analyze social structural dimension of solitary leisure in order to understand the fundamental changes of our society, not just get into the suddenly appeared marketing perspectives based on young single households. Because solitary leisure is the one that a person spends own time without any leisure companion, it has characteristics of which might hinder people from developing sociality, overcoming loneliness, and building up social capital. By

chasing Korean social change process, from rapid development age to recent digital-era, especially this study aims to diagnose whether there are any lonely people who must spend solitary leisure time inevitably.

First, this study analyzes characteristics of solitary leisure time and activities based on 2014 Time Use Survey. To understand the demographic characteristics of solitary leisure, age, gender, size of family, income level are used as the important factors. This study emphasizes age effect and gender effect, instead of low income class and single households which have been primarily cited at literature reviews, in order to focus on generation gap associated with rapid social structural change. Also, solitary leisure is classified according to places and types of leisure, because it might have different characteristics by the levels of passive leisure.

As a result, solitary leisure is significantly affected by age and gender factors in terms of leisure time. Especially when it comes to age, not young generation from 20s to 30s, but teenagers and the elderly over 60s have more solitary leisure time. About gender effect, unlike the common sense, not females but males have longer solitary leisure time. The interaction terms of age and gender, teenage males and elderly males are also statistically significant. The teenage males, who have shorter entire leisure time, spend solitary in-home leisure that is relatively easily accessible. On the contrary, the elderly males who have the longest entire leisure time use more time on solitary out-of-home leisure. The effect of income and family size is weaker than that of age and gender. In-home leisure is more related with low income single households, and out-of-

home leisure is usually done by high income class.

About the activity characteristics of solitary leisure, in-home leisure and out-of-home leisure are divided into specific leisure activities. Of all in-home leisure activities, internet and game are concentrated by teenage males. In terms of out-of-home leisure, elderly males choose walking and hiking as a familiar traditional solution. Walking and hiking is the simplest sports without any expense. Therefore, it is tend to be done by low income single households, even though the out-of-home leisure time is usually spent by higher income class. Meanwhile, females have higher ratio on social leisure from the early age. Females in their 20s and 30s participate in social leisure, eating out, attending cultural events, tour, and shopping at the highest rate. Among elderly females, even time for religious activities and volunteer services is longer than males.

In chapter 5, the causes and evaluations are examined by the additional interviews. The interviews target the internet-game, and walking-hiking as the most important solitary leisure activities. The collected data from the interviews is analyzed by contents analysis. Consequently, internet and game activity of teenage males derived from the lack of time and the immature relationship. They evaluate this activities as satisfaction of instinctive desire and cause of extreme personality at the same time. The elderly males mention that they frequently walk and hike because their relationships are dissolved and they must kill time after retirement. This solitary walking and hiking could be an alternative to staying home, but they still feel limitation of playing alone.

Finally, this study can get these implications from the above

analysis. From the statistical analysis, solitary leisure time is much longer at the urban area where traditional networks are disappeared, and non-apartment area where convenience facilities for neighborhood are less. In addition, teenagers and the elderly who spends most time for solitary leisure are hard to reach leisure facilities in distant place, due to their hectic learning schedules and the health problems. Thus it is necessary to provide neighborhood base leisure space. For the elderly males, not only the current welfare system which gives cash grant directly, but also senior employment must be increased for their meaningful social life. Also, small sports facilities must be supplied around areas in daily life for the teenage males to easily meet friends and work out together.

Keywords : solitary leisure, leisure time, leisure activity, in-home leisure and out-of-home leisure, teenage male, elderly male, internet and game, walking and hiking

Student Number : 2013-30700